UCG

XBOX ONE | PLAYSTATION 4 | STEAM

次世代

专辑VOL.13

NEXT GEN SPECIAL

- 典藏攻略 -

信长之野望 大志

潜龙谍影 生存

二之国II 王国再临

天国 拯救

典藏级精华攻略集合



战场女武神4



孤岛惊魂5

次世代 专辑 VOL.13 NEXT GEN SPECIAL

CONTENTS

责任编辑：莫沃峰
封面设计：雷普利

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《次世代专辑》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《次世代专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《次世代专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《次世代专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《次世代专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《次世代专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《次世代专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn



Cold War

文 黑色维京
编 三日月 美编 NINA

2010 年 11 月 9 日，动视暴雪旗下的著名 FPS 系列《COD》的第七部作品——《COD 黑色行动》开始在全球同步发售。并在发售日当天就突破 700 万的销量，并赢得了包括 IGN 在内的专业游戏测评网站的极高评价。《COD 黑色行动》之所以能够获得如此优秀的成绩，除了秉承系列作品的传统特色和 IW 引擎所打造的令人惊艳的画质外，游戏的故事背景也是其中的一大因素。纵观此前的 FPS 市场，游戏大多以二战、现代反恐以及未来战争作为题材，这未免使得玩家对此类游戏感到些许厌烦。而动视旗下的 Treyarch 工作室深知玩家的这种想法，于是他们最终决定以冷战这一在游戏界较为新颖的题材来打造他们的新作。为了能够给予玩家们更深层次的游戏代入感，Treyarch 工作室的员工专门请教了研究冷战问题的专家学者，并且在游戏中插入了很多冷战中所发生的重要历史事件和历史人物。在尝到了甜头后，2012 年的《COD 黑色行动 II》中，Treyarch 工作室也加入了 4 个以冷战为背景的单人任务。虽然冷战的持续时间长达 43 年，但是由于种种因素。大部分人对于其中所发生的一些事情并不十分了解。趁着《COD 黑色行动Ⅳ》已经正式公布，今天笔者就为大家介绍一些出现在《COD 黑色行动》中的冷战历史事件。

COD系列中的经典冷战事件

 刺杀菲尔德·卡斯特罗 

《COD 黑色行动》的故事开场，就以梅森一伙人密谋刺杀古巴革命领导人菲尔德·卡斯特罗（Fidel Alejandro Castro Ru）拉开序幕。刺杀行动最终以失败而告终。主角梅森其实并没有必要因为此次任务失败而感到自责，因为这只是美国中情局（CIA）在对卡斯特罗多达 638 次刺杀（另有 634 次之说）中“毫无亮点”的一次。

菲尔德·卡斯特罗，于 1926 年 8 月 13 日出生在古巴东方省比兰镇的一个富有的庄园主家庭。而他并没有因为家境富足选择安逸的生活，幼年时期的他就胸怀大志，对于当时处于古巴社会底层的农民们身怀同情。在他 13 岁时，他就开始了人生中的第一次革命，而革命对象则是自己的亲生父亲——安赫尔·卡斯特罗（Angel Castro Ru）。安赫尔原本是一名西班牙军人，在结束军旅生涯定居古巴后，他靠着种植甘蔗起家，并最终拥有了一家属于自己的蔗糖厂。他招募并且剥削为他干活的工人，这正是卡斯特罗所极为厌恶的。年轻的他率领着蔗糖厂的工人罢工来反抗自己的父亲，他极高的领导力由此可见一斑。



▶古巴领导人菲尔德·卡斯特罗。

1945年，卡斯特罗考入了哈瓦那大学的法律系，在大学里，他积极参加各种政治辩论活动，成为校园内的风云人物。经过5年的学习，卡斯特罗获得了法学博士学位。毕业后，他依照自己此前的承诺，只为穷人做辩护律师。此外，他把更多的经历投入到政治斗争中去。

1952年，古巴独裁者巴蒂斯塔·萨尔瓦迪将军（General Rubén Fulgencio Batista y Zaldívar）发动政变，建立独裁政府，开始了他的独裁统治。1953年7月26日，卡斯特罗率领134名爱国青年攻打位于古巴第二大城市圣地亚哥的盟卡他兵营，想要夺取武器，并以此为契机推翻巴蒂斯塔的统治。但是最终因为兵力实在过于悬殊，起义中的大部分青年都惨遭巴蒂斯塔政府杀害，只有卡斯特罗兄弟和一部分人幸免于难被捕入狱。1955年5月，巴蒂斯塔为了笼络民心而举办一次“大选”，为了造势，他宣布释放包括卡斯特罗在内的国内政治犯。卡斯特罗以此得到机会逃往墨西哥，为新一轮起义行动开始准备工作。

终于在1956年11月24日，卡斯特罗和他的81名战友一同乘坐“格拉玛”号游艇回国，想要展开起义活动。但是在12月2日，起义军刚刚在奥连特省登陆便遭到政府军的袭击，一行人只剩下了卡斯特罗和12人存活。他接过了起义军司令一职，带领剩余的人员，躲进深山里开始了与政府的游击战争。卡斯特罗经典的身着绿色野战军军装，蓄着大胡子，嘴里还叼着一支硕大的哈瓦那雪茄的形象正是在这个时期形成的。由于巴蒂斯塔政府过于腐败无能，其领导的政权很快就被推翻。1959年元旦，巴蒂斯塔逃往海外，起义军则在人民的拥护下进入首都哈瓦那。卡斯特罗得以成为革命政府总理和武装革命的总司令。

巴蒂斯塔政权的推翻使得美国在古巴的利益大大受损。而1961年，卡斯特罗宣布古巴实行社会主义制度，就更是让美国坐不住了。要知道，一方面，古巴的地理地位距离美国南部城市迈阿密只有短短的145公里，可以说是美国名副其实的“后院”。后院里出现了一个共产政权，对于美国的潜在威胁可以说是不言而喻。此外，美国政客还担心古巴会成为带领南美诸国走向共产主义的“领导人”，一个红色南美的出现，是无论如何都不能接受的。在时任美国总统的德怀特·艾森豪威尔（Dwight David Eisenhower）的授意下，CIA展开了对卡斯特罗的第一次暗杀行动。令所有人没有想到的是，这场长达40多年的“黑色行动”至今都没有一次成功。由于相关的暗杀行动过多，无法为大家一一说明，这里就给大家说几个其中比较有特点的。

毒眼药水

CIA在接到刺杀卡斯特罗的任务后便开始了周密的计划。他们把行动目标放在了卡斯特罗周边的亲信上，最终锁定了卡斯特罗的私人医生米勒。经过策反，米勒同意为CIA刺杀卡斯特罗。他开始积极寻找机会下手。终于，卡斯特罗一次得了一种眼疾，医生米勒想要通过在眼药水中下毒来达到自己的目的。中情局在听了米勒的报告后觉得可行，同意了他的计划并且为他提供了含有毒药的眼药水。但是就在米勒把毒药交给卡斯特罗使用之前他却后悔了。因为此前的相处中，他深知卡斯特罗为人正直亲切，待人和善。于是他选择把一切和盘托出。得知真相的卡斯特罗非但没有处罚米勒，还把他安排在古巴的一家医院内工作。CIA的第一次暗杀行动也就自然宣布破产。

炸药雪茄

经过对卡斯特罗日常生活的研究，CIA特工很快就发现了他对于雪茄的嗜好。于是着手准备了一支炸药雪茄放在卡斯特罗的办公桌上以供他“享用”。然而这支雪茄却不是卡斯特罗喜欢的牌子，所以他碰都没有碰。于是中情局又开始花费大量时间和精力想要知道他最喜爱的雪茄。但是等他们一切准备妥当时发现全都白费了，因为此时的卡斯特罗早已把烟戒掉了。



▲吸烟是卡斯特罗年轻时的一大爱好，但是在CIA的“帮助”下他最终决定戒烟。

毒潜水服

潜水是卡斯特罗的众多爱好之一，自然也就成为CIA用来做文章的依据。中情局曾经将一件潜水服涂上了真菌毒素，并让他的私人好友多诺万把这件衣服当做礼物送给卡斯特罗。然而不知情的多诺万却发现这件潜水服过于陈旧，就自己买了一件新的送给了卡斯特罗，那件涂有毒物的就直接扔进了垃圾箱。

贝壳诡雷

潜水服的失败并没有让中情局特工选择在这方面放弃，他们又想到了一个新的计划，即把一个色彩鲜艳的贝壳做成诡雷放置在卡斯特罗潜水的地方。但是计划最终还是破产了，原因是特工人员找不到足够大的贝壳来盛放炸药。

垒球行动

1979年，美国总统吉米·卡特（James Earl Carter Jr）应邀卡斯特罗访问美国。卡斯特罗欣然同意出访，而中情局则打算趁此机会下手。他们准备了一个装有炸药的垒球来袭击卡斯特罗所乘坐的车辆。但是行动计划提前就被古巴的情报机构所得之，他们直接向美国联邦调查局（FBI）检举了此事。联邦调查局随即逮捕了执行暗杀行动的中情局特工。于是最终阴谋非但没有得逞，卡斯特罗一行人还亲眼“见证”了两大情报机构之间的笑话。

随着冷战的结束，中情局对刺杀卡斯特罗也渐渐失去了“兴趣”。2016年3月20日，美国总统奥巴马(Barack Hussein Obama)对古巴进行了国事访问，并与卡斯特罗会面，两国长达88年的外交断绝宣告结束。古巴时间2016年11月25日，卡斯特罗逝世，享年90岁。虽然菲尔德传奇的一生最终画上了句号，但可以肯定的是，在其他古巴领导人的带领下，古巴的“红色政权”一定会屹立不倒，并将永远是美国家门口的那个“红色钉子户”。

“猪湾”事件

同样是《COD黑色行动》的第一个关卡，在特工梅森一行人进行刺杀行动的同时，他们的古巴盟友卡罗斯则率领古巴流亡者组成的雇佣军团，在美军轰炸机的掩护下向卡斯特罗的府邸发动了攻击。这就是冷战中著名的猪湾事件。

1954年，美国中央情报局通过在洪都拉斯组建“危地马拉流亡政府军”来帮助此前流亡海外的卡罗斯·卡斯蒂洛·阿尔马斯（Carlos Castillo Armas）将军复辟。“流亡政府军”推翻了此前实行民主政策的阿本斯政府，并继续延续了此前的独裁政策。美国在危地马拉的利益再一次得到了保障，这种新兴的“雇佣军战争”得到了美国的青睐。于是在1960年，鉴于此前对卡斯特罗的刺杀行动一直都不奏效。中央情报局局长艾伦·杜勒斯（Allen Welsh Dulles）策划了一场颠覆古巴政权的行动。而这份行动计划，可以说就是六年前颠覆危地马拉政权计划的翻版。他的如意算盘是，借助流亡古巴分子来打击古巴人，实施登陆作战，以此来号召整个古巴来实行全民起义，推翻卡斯特罗政府。



▲有着“CIA之父”称号的艾伦·杜勒斯是猪湾事件的幕后策划者。

当时正值美国总统约翰·肯尼迪（John Fitzgerald Kennedy）上任不久，对于杜勒斯拟定的这份计划的可行性，肯尼迪表示了怀疑。但是在杜勒斯的再三劝说下，他最终同意了此次行动。由此，中情局开始了一系列

颠覆行动开始前的准备工作。

在 1960 年，CIA 开始广泛招募流亡在美国、多米尼加、危地马拉以及洪都拉斯等地的古巴流亡者。他们被秘密的集结了起来，送往迈阿密的一个军事训练营接受中情局特工的训练。1961 年初训练完毕后，中情局将这支部队任命为“2506”突击旅。突击旅下辖 4 个陆军营，1 个摩托化营，1 个空降营，1 个重炮营和 1 个装甲分队。为了突击旅的行动能够成功，美国军方还派出了 8 架 C-54 运输机，14 架 B-26 轰炸机，10 艘登陆舰艇。五角大楼则派出潜水艇分队前去古巴海岸侦查合适的登陆地点，经过一系列的分析研究，中情局并最终选择了古巴西南海岸的猪湾作为行动地。

1961 年 4 月 15 日，由美国训练的古巴流亡者飞行员轰炸了古巴的空军基地。17 日，1400 名古巴雇佣军乘坐美国登陆舰艇，手持美国武器，在猪湾登陆。起义军一上岸便遇到了卡斯特罗领导的古巴人民军的强烈抵抗。这简直就像是几年前卡斯特罗一行人从海外乘船回国推翻独裁政府起义行动的翻版，但是结局却大不相同。预想中的全民起义没有出现，而雇佣军团也被牢牢地钉在了海岸无法前进一步。经过 72 小时的战斗，雇佣军便有 90 人被击毙，其余 1000 多人除 1 人侥幸逃脱外全部被俘。杜勒斯曾想继续说服肯尼迪派遣空军空袭古巴为雇佣军的入侵行动提供火力支援，但是肯尼迪拒绝美国直接公开介入此次行动。于是这场政变最终以失败而告终。经过此次事件后，卡斯特罗政权非但没有因此产生动摇，反而比此前更为稳固。



▲猪湾事件爆发后，卡斯特罗亲自带领着革命军粉碎了古巴流亡者的进攻。

“沃尔库塔”集中营

刺杀行动结束后，特工小组火速赶往事先约定的机场准备撤离。但由于地面火力太猛，一行人搭乘的运输机随时都有被击落的风险。梅森选择跳下运输机并用 ZPU 高射机枪成功掩护小队撤离，但是自己却被随之而来的克拉夫琴科一行人抓获，关进了苏联的沃尔库塔劳动集中营。

沃尔库塔位于俄罗斯科米自治共和国的东北角。因地区煤矿资源丰富，而得以成为俄罗斯的主要煤炭资源产业中心之一。近年来伴随着俄罗斯旅游业的迅速发展，沃尔库塔也凭借着别具一格的自然风光吸引了大批旅游和摄影爱好者，被人们亲切的称为“北极的珍珠”。但是冷战期间，这里也曾有过一段并不光彩的历史。而那时的沃尔库塔也有一个令人所畏惧的称号——“死亡集中营”。



▲沃尔库塔集中营遗址，现在大部分建筑已经被开发成旅游景点。

苏联集中营的历史要追溯到 1918 年，苏俄政府推翻沙皇统治建立新型政府时说起。初掌权的苏俄政府，面临着很多问题亟需解决。其中的一个便是如何处理好包括国内动乱分子和战俘在内的对国家安全问题造成威胁的人。几经讨论，苏俄政府决定在西伯利亚以及远东地区重新建立起“劳工惩罚”性质的营类设施，将这些人统一管理，并安排他们从事诸如采矿、伐木等一系列体力活动。这种形式的营类设施被称为“古拉格”，而沃尔库塔集中营便是这个庞大的计划中的一个组成部分。

1930 年前后，由苏联领导人约瑟夫·斯大林（Ио́сиф Виссарио́нович Ста́лин）领导的大清洗运动在苏联的各个领域迅速发展并壮大，其中的很多人被内务人民委员会（NKVD）诬陷为反革命分子而被当做政治犯关押在不同的古拉格集中营内。第二次世界大战爆发后，苏联在同德国的作战中，特别是 1942 年所开展全面战略反击后，把很多德国战俘送进战俘营作为劳动力。苏联解体后，根据苏联安全委员会（KGB）的解密档案可以得知在 1945 年二战胜利后，有大约 250



▲苏联时期的劳动集中营分布很广，大部分都集中在西伯利亚气候恶劣的地区。

万的苏联公民以及轴心国战俘被监禁于不同的集中营内。

沃尔库塔集中营距离北极圈只有 160 公里，一年中仅有 3 个月属于非降雪的时节，气候条件的恶劣程度由此可见一斑。自集中营创立之初，这里的囚犯在大部分时间内都面临着缺乏足够的避寒衣物和食物的窘境，更无法奢求说医疗卫生这些保障了。为提高囚犯们的工作积极性，集中营开始实行“劳动配给制”，即囚犯只有每日努力的从事生产工作才能够获得勉强维持基本生存的物资和减刑机会。寒冷，饥饿，疾病以及狱卒的种种恶劣行径等等，都使得集中营内的犯人大量死亡。据统计，在沃尔库塔并不漫长的集中营历史中，约有大约 180 万人死于严寒，15 万人则被直接枪决。

1953 年斯大林逝世，长期受迫的沃尔库塔囚犯秘密的组织了一场起义。但是并没有取得成效，起义很快就被驻守在当地的苏军以残酷的手段镇压了下去。游戏中梅森和雷泽诺夫领导起义应该就是以这个事件为蓝本的。同年的 9 月 29 日，斯大林的继任者尼基塔·赫鲁晓夫（俄语：Никита Сергеевич Хрущёв）上台执政。他宣布实施大赦，集中营内的大部分囚犯都得到了释放。7 年后的 1960 年，内务人民委员会的撤销，标志着在苏联历史上长达 42 年的古拉格集中营，彻底的成为了历史。

越南战争

从沃尔库塔集中营成功脱身后，梅森经过 CIA 的重新评估后返回了 40 特工小组。在拜努科尔火箭发射基地完成刺杀苏联“阿松森”科研团体并阻止“联盟 2 号”发射的任务不久后，越南战争爆发。梅森等人随即被派往越南进行相关的军事活动。

伴随着第二次世界大战的最终胜利，越来越多的殖民国家开始纷纷独立建立新型政权，这其中也包括受到法国长期压迫下的越南。1954 年，北越政府在胡志明的领导并在中国和苏联的军事援助下，取得了在对南越傀儡政府的战争中的决定性胜利，法国宣布撤出越南。后根据日内瓦会议中所做出的决议，越南暂时以北纬 17 度为界划分而治。越南北部由越南共产党执政，而南部则仍是在保大皇帝下的统治。

进入冷战时期后，出于同苏联进行争霸战争的种种需要，美国开始积极的加强自身在世界各地的军备和话语权。而越南正是美国企图建立韩国——日本——越南共产防线中的重要一环。美国时任总统艾森豪威尔（Dwight David Eisenhower）想要以越南为支点，作为对东南亚和中国的采取相关军事活动的桥头堡。一个奉行共产主义的越南势必会对美国及其盟友的核心利益造成威胁。所以在 1955-1960 年间，美国扶植吴廷琰担任南越总理一职，组建了一个亲美政府。上台不久的吴廷琰随即便展开了一系列对越南共产主义者的屠杀和逮捕行动。南北越的关系一度剑拔弩张，双方随时都可能会爆发一场大战。

1960 年 2 月，由于宪法修正案的规定，已经连任两届美国总统的艾森豪威尔不能继续任职。但是他此前的对越政策却被新任政府继续保留了下来。约翰·肯尼迪（John Fitzgerald Kennedy）在此前的政策上加以改良，

积极推行“特种战争”。即美国出钱出枪，并派出教官协助训练南越士兵。从而隔断越南共产党和人民间的合作与联系。这一政策使得越南共产党元气大伤。但是1963年11月1日形势发生了大逆转，南越总理吴廷琰和他的弟弟被反叛军枪杀。而美国则必须为他的附属国承担这个后果。此时，派遣军队进驻越南已经是势在必行的了。然而由于三个星期后肯尼迪总统在对达拉斯进行访问的途中遭到一名枪手袭击遇刺身亡，这个“重担”就落到了继任者林登·约翰逊（Lyndon·Johnson）总统的头上。

1964年8月2日，美国驱逐舰马多克斯号遭到北越鱼雷艇的袭击。北越方面的开火理由是当时马多克斯号已经行驶到北越海域，企图进行军事挑衅。虽然遭到攻击的马多克斯号并没有造成任何人员的伤亡，且造成北越的一艘鱼雷艇被击沉沉入公海。总统约翰逊仍旧以此事为由，开始了对北越的报复性打击。

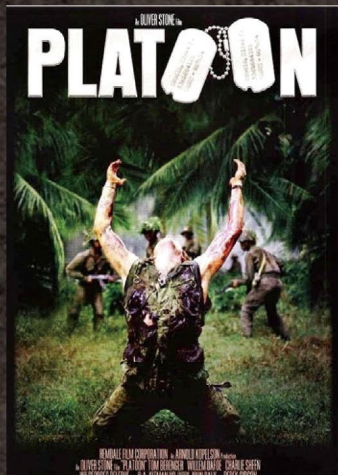

▲M16步枪和“中国湖”榴弹发射器是越战中美军最常见的单兵装备。

1965年2月，约翰逊下令执行“滚雷行动”。数架美国B-52轰炸机由泰国的四个军用机场起飞，分多批次实施对北越境内的空袭破坏活动。紧接着，3月8日，美国军方在原本驻守在南越约23000名兵力的基础上，又增派了3500名海军陆战队队员。到1965年年底，参战的美军人数就已经达到了184300人。

越南对于美军的大规模进军行动采取了游击战的策略。此前，在双方第一次大规模交手中，越南人民军以阵亡1037人的代价惨败。这使得越军将领改变战术，提倡以游击战和恐怖袭击对美军进行骚扰。一般来说，游击队队员大多来自熟悉当地的乡下人，他们对丛林的熟知程度要远远超过美军。通常，他们会通过缴获美军的武器来武装自己。同时，当美军轰炸机对丛林进行完地毯式轰炸过后，往往都会有很多哑弹。游击队员就会搜集这些哑弹，取出弹药中的火药，并做成各式各样的诡雷放置在丛林的各个角落。所以当美军行进时，都必须十分小心以辨别出这些致命武器，这在很大程度上使得行军速度大大降低，往往都会导致延误战机。

对于这种游击战术，美军丝毫没有心理准备。当他们无法分辨被抓获的敌人是否是游击队员时，他们只能滥杀无辜，但结果往往只有一小部分人才是他们本来的目标。“只要他死了，他就是越共。”这在当时的美军中早已是一个不成文的潜规则。美军杀害了他们本应该保护的人，这除了会进一步增加当地人对他们的敌视和憎恨外，完全没有其他的好处。除此之外，美军为清除隐蔽在丛林里的游击队员，投入了包括凝固汽油弹、香蕉弹（由霰弹和250粒钢珠组成的炸弹）以及反人弹（以炸残敌人为目的，为了让北越不得不投入更多资源来照顾伤员）等不人道的武器。化学落叶物质，如橙剂和间谍蓝也被投入使用。这种化学武器能够使得树木植物纷纷落叶死亡，同时对人造成多种后遗症。时至今日这种化学物质所带来的负面影响仍未完全根除。

但是这些行动并未对北越游击队造成多大损失。一方面，他们早已将工业设施转移到地下，美军频繁的轰炸并不能造成多大的效果。另一方面，依靠来自苏联和中国的经济和武器援助，越共的实力也在不断的壮大。而美军预想中的胜利显得遥遥无期，随着战争时间的延长，阵亡的士兵人数也在直线上升。五角大楼只能在全国开展各种征兵活动来补充兵力。通常来说，家境较好的青年一般可以通过多种方式来躲避兵役。而生活在社会底层的青年男性和黑人就远没有这么幸运了。根据五角大楼的说法，越战后期的美军平均年龄只有19岁。按照规定，每一名士兵需要至少在前线服役一年。这些新兵就会想出各种方法保命，作战的积极性很低。根据越战中的美军规定，凡是负伤两次的士兵都可以直接回国，这导致不少士兵不惜自残来换取一张回家的“机票”。而吸毒和打架斗殴的事件在军队中更是比比皆是，指挥官的素质也大打折扣。美军的士气持续低迷，可以说已经到了濒临崩溃的地步。



▲随着战争的持续，越战中美军的士兵所面临的局面也越来越残酷，1986年上映的美国电影《野战排》就通过一个普通士兵的视角来审视这场战争。

但是1967年底，美国军方又重燃起对战争胜利的信心。按照驻越南总司令威廉·威斯特摩兰（Gen·William C·Westmoreland）给五角大楼的军事报告来判断，此时北越已经阵亡9万人，战斗力可以说已经快要消失殆尽。可惜1968年1月31日，北越发动的“新春攻势”行动就粉碎了美军此前对战局的种种设想。越共组织了大约7万人的兵力对越南各个城市发动大规模进攻。仅仅几个小时的时间越共就占领了西贡电台，攻入美国大使馆，大肆开展心理战。在皇城顺化与美军展开血战，战斗持续了整整26天的时间。最终美军以北越阵亡37000名士兵，自身阵亡2500人粉碎了敌人的攻势。但是这对于国防部部长麦克纳马拉和约翰逊总统来说却是万分痛苦的，因为他们不得不承认想要在短期之内取得胜利几乎是不可能的。雪上加霜的是1969年11月，美国新闻记者西摩·赫什（Seymour Hersh）首次纰漏了美军驻扎在越南的一个旅，杀害了300名手无寸铁的平民（又称“美蓝大屠杀”）。这唤起了美国民众的良知，他们发动各种反战游行示威和集会，号召全美的所有青年不要参军入伍，并且要求当局迅速停止对北越的一切军事活动。1970年形势急转直下，这一年的5月8日，美国国民警卫队向参加反战示威游行的俄亥俄州立肯特大学开枪，造成4名学生当场死亡。这使得国内的反战情绪达到了顶点，时任美国国务卿亨利·基辛格（Henry Alfred Kissinger）在接受采访中承认，越战战火已经波及到美国本土。此时，停战完全只是时间问题。



▲到了越战后期，越来越多的美国人开始站出来反对战争的继续，反战文化一度成为当时社会的主流。

1973年1月，在停止了对越南的最后一次代号为“圣诞轰炸”的空袭行动后。美国签署了一份和平协议，并按照北越的要求开始从南越撤军，这标志着越南战争的彻底结束。经推算共有57000名美军士兵命丧越南，30万人负伤。安全回国后的士兵发现自己的处境并没有多大的改善，在1960年至1973年间驻扎在越南的士兵中，有大约300万人心理严重受创：这导致了上万名老兵回国后自杀。同时，这些老兵也不是被当做二战英雄那样凯旋回国，几乎得不到任何美国社会的欢迎与支持。对于退伍老兵的辱骂和人身攻击事件频频发生，商店甚至各种企业都拒绝为他们提供就业岗位。时至今日，他们中的一些人仍未回归到正常的生活中来。然而所有的不公正不能全部让这些美国士兵来承担，越战中的北越军队和越共对待美军也是相当的残忍。或许，如果当初美国选则不干涉越南内战，就不会造成这么大的损失。但是不论怎么说，越战始终是美国在国际政治史上的一大黑点。

“SOG”战略观察组

“SOG”战略观察组（中文译名“索格”观察组，全称MACV-SOG）是美军在越南战争期间组建的一支特种部队，其保密程度很高，在越战中的大多数时间内活跃在北越、南越、老挝以及柬埔寨等东南亚国家开展多种形式的军事活动。这也是游戏中梅森和伍兹等人所属的特种单位。

在SOG成立之前，美军在越战中疲于受到北越游击队员的各种偷袭，对士兵安全和军事活动的开展影响很大。为了解决这一问题，1964年1月24日经由参谋长联合会议（JCS）的批准，SOG战略观察组正式成立。其成员主要来自包括美国陆军特种部队（绿色贝雷帽）、海豹突击队、空军作

战控制组、CIA、特殊行动部以及美国海军陆战队侦察部队在内的精英特种部队。虽然表面上 SOG 是受到 MACV（美国驻南越军援司令部）的直接调控，但是由于战局的需要，一些活动需要在越南以外的其他东南亚国家展开，而 MACV 却无权越权指挥越南以外的军事活动。所以 SOG 指挥权其实掌握在 SACSA（反叛乱和特别行动特别助理）和五角大楼的手中。



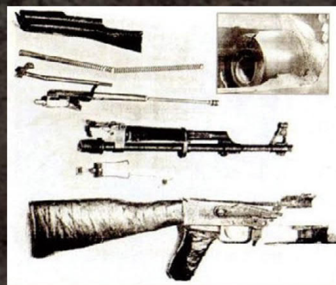
▲“SOG”战略观察组臂章。

作为一支特种部队，SOG 的职责也就自然包括了战略侦察、战俘营救、心理战、黑色宣传、暗杀敌军目标以及引导轰炸机进行战略轰炸等。可以毫不夸张的说，SOG 战略观察组在东南亚的军事活动，对于美军在越战中的作用可谓是极其重要。OPS-35 计划和长子行动就是 SOG 众多行动中的两个著名任务。

先说 OPS-35 计划。这个行动计划最初于 1964 年提出，并与同年开始正式执行。这个任务的目的主要是在敌人的纵深进行战略侦察活动，为美军的进攻以及战略轰炸寻找合适的突入点。在 1964 年 -1972 年间，共有大约 2000-2500 名 SOG 队员参加了此次活动。活动小组一般采取搜寻、监视、定位、歼灭等众多方式来完成相关侦查任务。而这些侦查数据也确实为美军制定作战计划起到了至关重要作用。

再来看看 SOG 的另一项计划——长子行动，这个行动首先在 1966 年被 SOG 指挥官辛洛布提出。此人在二战期间曾供职于 OSS（战略情报局，CIA 的前身），对于开展隐秘行动颇有心得。当时，SOG 小组由于行动隐秘，往往可以发现很多北越军队的军火库。但是由于行动小组往往只是 2-6 人的侦察小组且配备的装备有限，他们既不能将这些武器弹药摧毁也不能把它们转移。在接到多种类似的侦查报告后，这引起了他的关注。他最初的设想是将这些弹药设计成爆炸陷阱，如果北越士兵一旦触碰，就会发生爆炸。但是后来一个更好的想法出炉了，辛洛布想出可以在这些军火库的弹药中放置“陷阱弹”来造成更大的破坏。

1967 年 8 月 30 日，JCS 批准了辛洛布的行动计划。考虑到当时越南的制式武器大多来自中国，辛洛布就把重心放在了中国武器上，7·65*39mm 型号的子弹也自然就成了研究的主要对象。此前，在美军驻日本冲绳基地内，辛洛布观看了 CIA 的技术人员对改造后的子弹对枪支破坏的实验。结果是令人满意的，实验用的折叠式 AK47 步枪被炸得粉碎，而爆炸产生的威力甚至足以使得开枪者受伤甚至死亡。实验的成功也让辛洛布打消了对计划的疑虑，行动方案很快就被确定了下来。



▲“长子计划”中，一支被“陷阱弹”导致炸膛的AK47步枪。

CIA 的技术人员连续一个月对数以千计的 7·62mm 弹药进行手工改造。他们先是将弹头和弹壳分离，取出原本的火药，加入高爆炸药钝化泰恩并将这些子弹重新组装起来。最后在把加工中造成的划痕和刮伤复原，并经过多轮检查来确保不会被人发现子弹被动了手脚。但是细心的 CIA 技术人员又很快发现，作为替代品的钝化泰恩虽然对振动和冲击的敏感性很高，但是颜色却是无色或白色结晶粉末，和 7·62mm 中的无烟火药有着天壤之别。如果一个北越士兵拆开子弹，这个计划就会宣告泡汤。经由 CIA 的高级技术人员本·贝克的反复研究，发现了另一种替代炸药。这种炸药不仅在外形上接近无烟火药，起爆炸威力也能达成相同的效果。于是这种子弹很快得到了批量生产。除 7·65mm 口径子弹外，12·7mm 子弹和 82mm 迫击炮弹也都生产了不同数量。

1965 年秋季，这项计划到了正式实施的阶段。SOG 小组会在执行侦查任务时携带几发这种“陷阱弹”，一旦发现敌人的军火库就会将这些子弹投放进去。为了不被北越人员发现，侦查队员会恪守仅在每个弹夹、弹链以及弹药箱中放入一枚“陷阱弹”的规定。这种战术确实对北越军队造成了很大的损失，通常美军都会在战斗结束清扫现场时发现很多炸膛的 56 式冲锋枪和 RPD 轻机枪，甚至还有一整排的迫击炮小队被“陷阱弹”直接炸死。在 SOG 小组等待时机成熟后，就开始展开对敌人的心理战攻势，大肆宣传中国制造的武器不合格。一段时间内北越对于中国制造的武器也确实一度产生了怀疑。而长子行动则一直持续进行到 1969 年经由《纽约时报》报道才宣布停止。

由于此前美国军方对 SOG 一直采取极度保密的措施，所以很少由人知道他们的存在。但到了 1972 年，国会从海军预算案中发现了来历不明的款项支出，经过调查，国会官员发现了这支特种部队。SOG 以及他们执行的任务也被曝光，一度成为新闻媒体的追踪热点。同时由于国会的一系列审查工作，都使得 SOG 无法继续在保证隐秘的情况下继续执行任务，这支部队随即宣告解散。但是由于他们的身手给人们留下了深刻印象，在越战乃至世界特种作战史中留下了光辉的一页。



▲一张极为珍贵的“SOG”成员合影，这支部队的存在一直是美军在越南战争中的最高机密。

约翰·肯尼迪总统遇刺

倘若你有机会询问一个曾经生活在冷战背景下的美国人，60 年代所发生的什么事情带给他们的冲击力最大。大概会有一半的人回答你：“约翰·肯尼迪（John Fitzgerald Kennedy）总统遇刺。”

约翰·肯尼迪，美国马赛诸州人，于 1940 年 6 月以优异成绩毕业于哈佛大学，并获得国际关系荣誉学位。时至今日，在大多数美国人民心中，他仍然是美国历任总统中最富传奇色彩的一位：在第二次世界大战中，肯尼迪曾服役于海军情报局外国情报处，负责核实并整理国外情报站的报告；1942 年 7 月，上级批准了他的出海战斗的请求，他如愿当上了一名鱼雷艇指挥官。1943 年，鱼雷艇在一次拦截日本商船的任务中被日军的驱逐舰撞沉，肯尼迪带领着幸存的 11 名部下在一个小岛上艰难度过了 7 天之后被当地人救下，他因此登上了新闻媒体的头条，并且先后获得包括紫心勋章、二战胜利纪念章在内的嘉奖：二战结束后，他曾先后在民主党众参两院任职，并在 1953 年病中（肯尼迪身体状况其实很不容乐观，幼年时期便患有多种疾病）完成了一部名为《当仁不让》（Profiles in Courage）的传记，传记记述了 8 名美国著名参议员的职业生涯，在 1957 年获得普利策传记文学奖。这也使得他成为美国历史上第一位荣获普利策新闻奖的美国总统。

1960 年，肯尼迪宣布自己有意代表民主党参加当年的总统大选。经过肯尼迪家族上下的一番努力，他最终以超过一半的的得票率击败了实力强劲的休伯特·汉（Hubert Horatio Humphrey, Jr·）和林登·约翰逊（Lyndon Baines Johnson）两人。在最终的“决战”中，他的对手是来自共和党的理查德·尼克松（Richard Milhous Nixon）。虽然后者政治生涯的阅历要比他丰富很多。但是在 1960 年 9 月 26 日晚，两人进行的美国大选史上的第一次电视辩论中，尼克松疲惫紧张的神情在肯尼迪年轻自信的面容下减分不少。再加之此前尼克松在竞选过程中的一系列不理智的承诺，导致肯尼迪最终以微弱的优势战胜了他。成功当选了美国第 35 任总统。

在任职期间，肯尼迪先后经历了“猪湾事件”、“古巴导弹危机”等国际政治危机，在他的正确决策下，事件最终都得以和平解决。这也从侧面说明了为何肯尼迪直到 1985 年都保持着美国总统史上 56% 的超高支持率。因为他让人民看见，在冷战这个极不稳定的国际环境下和平相处的可能。甚至有不少美国人相信在他的带领下，美苏两国最终可以搁置争议，结束冷战对抗。

但是所有的一切在 1963 年 11 月 22 日 12：30 分伴随着一声枪响而烟消云散。

由于 1964 年的总统大选的临近，为了可以获取连任的肯尼迪总统早在一年前就开始相关的准备工作。考虑到当时德克萨斯州（Texas）的民主党自由派与保守派之间的尖锐矛盾，肯尼迪决定亲自前往德州以缓和两派之间的关系，以确保自己能够在大选中获得该州的支持。于是在 1963 年 11 月 22 日，他携带着自己的夫人杰奎琳

(Jacqueline Lee Bouvier Kennedy Onassis) 乘坐 “空军一号” 首先来到德克萨斯州的沃斯堡市 (Fort Worth) 进行了一场演讲。演讲完毕后，他又即刻登机前往该州第二大城市达拉斯进行选前宣传工作。

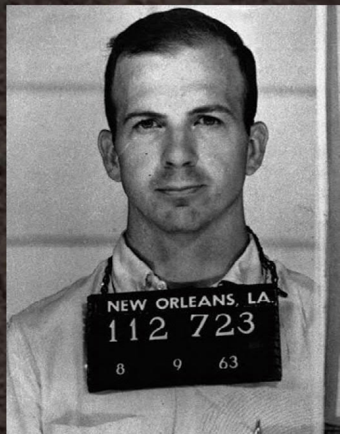
早在飞机降落在拉斐尔德机场 (Love Filedairport) 之前，总统夫妇就已经阅读了达拉斯当天的早间报纸。对于他们的到来，当地媒体似乎显得并不怎么友好。《达拉斯早报》用一个看起来像是讣告的版面写下了“总统先生，欢迎来到达拉斯”这个颇具讽刺意味的大标题，文章的内容则直接列出了 12 个尖锐的问题，包括当地古巴籍美国人对猪湾事件的强烈抗议，甚至“诬陷”总统暗中与美国共产党合作企图在全美发动过一场政治革命等等。

但是飞机降落后，总统一行人的种种疑虑便都打消了。德克萨斯州州长约翰 · 康纳利 (John Bowden Connally,J) 亲自带领着自己的夫人来机场迎接总统夫妇。 当车队在达拉斯的主要街道巡游的过程中，到处都可以看见热烈的民众欢呼呐喊，用德州人的特有热情欢迎他们的到来。总统的兴致也很高，为了能更好的和民众接触，他下令拆除汽车的顶棚，因为这样可以让当地人更清楚的看到他。州长康纳利还特别提醒 “第一夫人” 杰奎琳不要忘记向街道另一侧的人打招呼，以免让他们觉得自己受到了冷落。

正午时分，车队进入了艾尔姆 (Elm Street) 街道 ，以时速 15-20 公里每小时的速度行进。12:30 分左右，车队经过德克萨斯州教科书仓库 (the Texas School Book Depository) 时，悲剧发生了。总统肯尼迪在首先被枪击颈部的情况下，又接着被毫无征兆的袭击击中前额。杰奎琳夫人惊恐的的看着自己的丈夫倒了下去，肯尼迪的血喷溅到了她的身上。慌乱中，她爬上了汽车的后盖想要捡起他的一块被击飞的头骨，险些跌落汽车丧命。好在总统护卫队的特工克林特 · 希尔 (Grint Hill) 在第一时间将她安全的推回了座位。而州长康纳利也被杀手击伤。

袭击发生后，车队立刻改道前往达拉斯帕克兰纪念医院 (Parkland Memorial Hospital)。但最终肯尼迪由于伤势过重，在下午 13：00 时正式宣布总统正式死亡。紧接着 14：00，空军一号搭载着总统遗体的灵柩降落在安德鲁空军基地。美国哥伦比亚广播公司 (CBS) 首先报道了这个爆炸性消息，向全美观众报道了总统的死讯。

根据官方的调查报告，凶手李 · 哈维 · 奥斯瓦尔德 (Lee Harvey Oswald) 当时是在教科书仓库的 6 楼的一扇窗户，使用一把配备了狙击镜和自制的达姆弹（一种威力超大的枪弹，属于国际严禁使用武器之一）的卡尔卡诺 M91/38 手动步枪作案。枪击结束后后，他将枪留在了现场，并迅速离开返回住地。接着又再一次出门，遭到了一名警官的盘问。惊慌中他直接用手枪射中巡警，逃入了一家电影院。最终被闻讯而来的联邦调查局 (FBI) 特工所逮捕。接下来的 11 个小时的审讯，调查局认定奥斯瓦尔德便是案件的凶手，但是他对一切事情都全然否决。



▲刺杀肯尼迪的凶手李 · 哈维 · 奥斯瓦尔德，他曾服役于美国海军陆战队，有着令人惊叹的枪法。

11 月 25 日，达拉斯警方准备把他移送至县监狱。在途中被一个名叫杰克 · 鲁比 (Jack Ruby) 的夜总会老板开枪射杀，行凶过程正好被当时在现场的新闻媒体全部拍摄了下来，临死前的奥斯瓦尔德声称自己只是整个事情的替罪羔羊。而杰克在事后的审讯中则称自己的作案动机只是因为出于对奥斯瓦尔德刺杀肯尼迪的报复。但是在大法官沃伦审理案件时他又翻供说如果自己可以被带到华盛顿，自己就可以把事情的真相讲述出来。但是最终，案件的调查委员会并没有和他合作。杰克在 1967 年 1 月 3 日死于肺癌，死前他向监狱人员透露自己其实是被人投毒所害，因为有人担心他说出事情真相。

时至今日，肯尼迪遇刺一案仍然有很多疑点，而且幕后真凶和作案动机仍没有一个确定的说法。而案件间的调查报告要等到 2038 年，也就是全部的当事人死亡后才会对公众开放。但是不管怎样，可以确定的是美国失去了一位伟大的总统，而他的死亡甚至至今都影响着整个美国政坛。


▲李 · 哈维 · 奥斯瓦尔德被夜店老板杰克 · 鲁比刺杀，他的死引发了有关本案的更多阴谋论。


▶约翰 · 肯尼迪总统遇刺前与夫人杰奎琳的珍贵影像，对于美国人来说，他的死是一个巨大的损失。

阿富汗战争

20 世纪 70 年代末，冷战进入了一个新的高潮。由于美苏两国间的矛盾的的升级和争霸的需要，使得两大政治体在全球的不同地区展开了角逐。中东，这个堪称世界石油资源储量最丰富的地区，自然就难以摆脱成为大国较量的角斗场之一。而《COD 黑色行动 II》中的阿富汗关卡以及 2015 年发售的潜入类游戏大作《潜龙谍影 V 幻痛》也正是以此为背景。

早在俄国沙皇时期，彼得大帝 (Пётр Алексеевич Романовы) 就曾经在遗嘱中提到：倘若俄国的军队能够进驻印度洋，就可以建立起一个统治世界的政体。他甚至列出了三条道路以供后人参考，其中的最近的一条道路便是由中亚途径阿富汗直至印度洋地区。这一设想与当时苏联的最高领导人勃列日涅夫 (Леонид Ильич Брежнев) 的想法不谋而合，在勃列日涅夫刚刚执政不久时，就开始在外交问题上大力推行全球战略。在涉及到中东和印度洋的问题上，他的计划与彼得大帝基本相同。倘若可以成功入侵阿富汗，就能够打通苏联陆路与印度洋之间的联系，进而掌握濒临波斯湾的石油库与印度洋港口。这样一来可以控制中东原油的生产和出口，削弱美国在中东地区的影响力；二来可以在战略上包围欧洲，与苏联此前的太平洋战略相呼应，最终实现称霸世界的目的。所以，扶植一个在外交政策上亲苏的阿富汗政府就显得尤为关键了。

1976 年，阿富汗政治家穆罕默德 · 达乌德 (Mohamed Daoud) 在苏联的帮助下，推翻了此前统治阿富汗多年的封建王朝，建立了阿富汗共和国。但是在上台掌握国内最高权力后，达乌德却想摆脱苏联的控制，对阿富汗进行一番大刀阔斧的改革。这对于苏联来说是绝对不能接受的。1978 年 4 月，阿富汗首都喀布尔 (Kabul)。苏联又帮助努尔 · 穆罕默德 · 塔拉基 (Nur Muhammad Taraki) 发动军事政变，推翻了达乌德掌控下政府。塔拉基“吸取”了前任达乌德的教训，主动请求苏联对阿富汗进行社会主义建设指导。考虑到阿富汗是一个传统的农业国家，苏联决定从土地改革入手，将土地分给农民耕种让他们提高自己的生活水准。除此之外鼓励女性揭开面纱，提倡男女共同接受教育。但是这些改革措施却激化了更多的矛盾。作为一个有着浓厚宗教信仰的伊斯兰国家，这些改革方案与教规显得格格不入，而土地改革更是触动了伊斯兰教士毛拉们的利益。对于传统的阿富汗人来说，贫困和富有都是真主的意思，推动人人平等就等于是与的伊斯兰教义宣战。

而此时在执政的阿富汗人民民主党内部也出现了问题，由于塔拉基与总理哈菲佐拉 · 阿明 (Nur Muhammad Taraki) 之间的积怨越来越深。1979 年 9 月 16 日，阿明发动了冷战时期著名的 “九月事件”，他处死了塔拉基，并随即宣布自己将担任党内的最高职务。由于这一变化来得过于突然，使得当时的苏联全无准备，万般无奈之下只好给阿明发出贺电来向他表示 “祝贺”。收到信件的阿明只是冷笑对之，他随即就把贺电撕得粉碎。因为他知道，如果这次不是自己抢先动手恐怕自己早已是阶下囚了。在公开的外交场合，阿明曾多次要求苏联撤回在阿富汗境内的所有专家和军事教员。他的傲慢彻底激怒了苏联当局，因为很少有小国敢与苏联公然叫板。考虑到一旦处理不妥阿富汗问题，苏联在中东的利益势必会受损。于是一场军事入侵行动便悄悄地开始了筹划。

1979 年 8 月，苏联大将帕夫洛夫斯基 (Иван Григорьевич Павловский) 率领访问团对阿富汗进行了实地考察。在考察过程中帕夫洛夫斯基以帮助阿富汗建设为由向阿境内增派了驻军，控制了多处重地。并且以武器检修为理由封存了阿富汗军队的轻武器，重武器则全部拆开。虽然苏联的举动显得很不同寻常，但


▲苏阿战争中的“穆贾哈丁”游击队队员。

是阿明还是因为畏惧苏联的实力没有敢提出抗议。事实上，他的感觉是完全正确的，这一切其实都是为苏军的入侵行动所做的准备工作。

1979年12月，隶属苏联国家安全委员会（KGB）的阿尔法特别行动小组攻占了阿明在喀布尔近郊的别墅，最终顺利完成任务将阿明击毙。并同时多次出动大型运输机向阿富汗境内大量派遣兵力，在27号就完全占领了首都的全部重要设施。1980年1月2日，苏军东西两路大军在坎大哈完成会师，彻底击垮了此前由阿明掌控的阿富汗政府军。苏联又马上扶植巴布拉克 · 卡尔迈勒 (Babrak Karmal) 建立傀儡政权。在卡尔迈勒“同意”苏联军队入境的情况下，彻底占领了这个国家。

苏联在占领阿富汗这一爆炸性消息一起了了世界另一边的超级大国美国的强烈反对。时任美国总统吉米 · 卡特（James Earl Carter Jr · ）在白宫例行记者会上强烈谴责了苏联的侵略行为。因为很明显，苏联在中东的日趋崛起绝对会最终影响美国在全球的战略布局。卡特政府一方面宣布停止对苏联的谷物出口，公开呼吁各国抵制当年的莫斯科奥运会。另一方面他加大了对美军的军费预算。此前两国间刚刚缓和下来的气氛，瞬间又因为争议而变得剑拔弩张。

对于日趋紧张的中东形势，美国再也不能继续等下去了。作为卡特总统的安全顾问，布热津斯基（Zbigniew Kazimierz Brzezinski）受命赶往巴基斯坦与阿富汗反抗组织穆贾哈丁商讨反苏事宜。美国计划实行“以流金换取流血”的方式参与到战争中来，即通过向反抗组织提供武装以及军事教官援助，由他们负责与苏军进行对抗，同时要严格保密美国在阿富汗战争中所扮演的角色。

所以在解决了阿富汗政府军问题后，苏联自然就把重心转移到对抗穆贾哈丁上来。战争初期，苏军的战术主要是此前以对抗欧洲的北约军队和中国的满洲平原为假想敌的扫荡攻势。但是这一战术的最大弱点就是仅仅适用于平原地形，在阿富汗崎岖不平的山区，这个战术的使用无疑就成为了一场噩梦。在很大程度上，可以说此时的阿富汗战争已经成为了当年把美国拖下泥潭的越南战争。经过训练的游击队员依靠着对当地地形的熟知程度对苏军展开伏击，伏击完毕后就立刻躲入一个事先计划好的山洞内躲避苏军的反击。

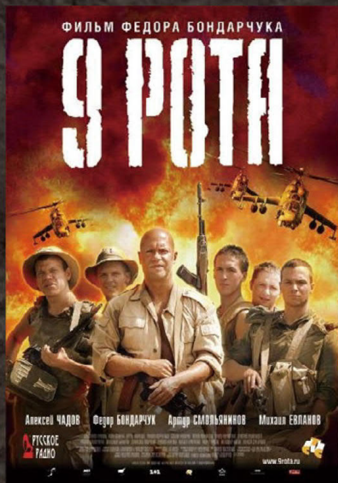
“扫荡”战术宣布失败后，苏军立刻就改变了作战行动方案。针对当地的独特地形，苏军开始通过在陆地大量布置坦克集群部队并派遣直升机进行空中打击的战术，对游击队的几个重要根据地实施立体打击。虽然最终苏军以惨重的伤亡代价占领了几个游击队的据点，但是仍未伤到敌人的元气。在1980年，形势又开始发生了逆转。

1980年，罗纳德 · 里根 (Ronald Wilson Reagan) 代表共和党参加总统竞选并最终胜出。上任后的里根一改之前被美国人诟病的“卡特的软弱外交政策”，开始在不同的国际问题上加大美国的影响力。所以对于阿富汗反抗者的资助也就自然有所加大，由此前的一年100万军援直接增加至1000万。同时美国又不惜把此前刚刚研制不久的毒刺导弹提供给游击军队，并通过中情局大量派遣特工来指导游击队员使用。这导致一段时期内苏军的空军蒙受了相当大的损失。


▲阿富汗游击队装备的毒刺导弹成为苏联飞行员的噩梦。

到1986年，阿富汗战争实际上已经开始进入到即将结束的阶段。此时的苏军就如同当年在越南的美军士兵一样：酗酒、吸毒甚至出现了下级士兵拒不服从命令，在战场上杀害军官的情况。在卡茨和闵德拉瓦两个村庄大量屠杀平民的情况更是开始屡见不鲜。根据一名退伍的苏军士兵的回忆，有些新兵只是为了测试自己的新枪而随意杀人。每天都会有上百名的士兵从边境逃离回国。旷日持久的战争已经使得苏联这个曾经的超级大国再也无力继续进行下去。

1988年5月15日，苏联和阿富汗共同发表了联合声明，声明中称根据日内瓦协议，苏军开始从当日撤离阿富汗。数以万计的苏联士兵开始分批次从苏阿边境的边界线踏上了他们回家的旅途。1989年2月15日，最后一支苏军撤出阿富汗，其中包括驻阿苏军司令格罗莫夫。面对蜂拥而来的记者，格罗莫夫只说了两句简单但意味深长话。



▲以“苏阿战争”为题材的电影并不多，2005年俄罗斯拍摄的电影《第九连》使其中的一部不可多得的电影。讲述了6名来自西伯利亚的小伙子接受了严格的训练后，在阿富汗3234高地掩护苏联士兵撤退的故事，反映了年轻苏联士兵在阿富汗战场中的血与泪。

"我是最后一名撤出阿富汗国土的苏军人员。在我的身后，再也找不到一名苏联士兵了。"

抓捕曼努埃尔·诺列加

《COD黑色行动》系列大受欢迎的一大因素之一，是尽管游戏的主线剧情在历史中并不存在，但是由于加入了很多真实的事件和人物，使得玩家可以产生和历史人物面对面的感觉。这些人物包括了菲尔德 · 卡斯特罗、美国国防部部长罗伯特 · 麦克纳马拉、安哥拉联盟领导人若纳斯 · 萨文比，以及巴拿马前领导人曼努埃尔 · 诺列加。

曼努埃尔 · 诺列加（Manuel Antonio Noriega），前巴拿马政治家、军人、独裁者、政府首脑、国防部司令。然而在这些令人印象深刻的称号背后，还有一个很少为人所知——他曾是美国中央情报局招募的秘密情报员。作为曾经的美国特工人员，诺列加为何会最终成为美国人眼的眼中钉？美国为什么会不惜动用海豹突击队（Seal）和三角洲特种部队（Delta）在内的多支精锐力量奔赴巴拿马将他活捉回美国进行审判呢？这一切还要从巴拿马运河的归属问题说起。


▲巴拿马前总统努埃尔·诺列加。

巴拿马运河，是沟通大西洋和太平洋之间的一个地峡。在运河正式完工之前，如果想在两大洋之间航行，就必须途径南美最南端的麦哲伦海峡。而此地在每年7月时常常会因为秘鲁寒流和盛行西风带的影响而产生大风暴，过往船只常常会因此发生各种海难事故。运河于1904年由美国和巴拿马两国共同开发。经过10年的开发，最终于1914年正式通航。运河在投入使用后不但缩短了5，000～10，000多公里的航程，还避免了很多不必要的悲剧的发生。

巴拿马运河重要的经济和军事地位自然会引起美国的强烈关注。虽然运河是在美巴两国共同开发下所完成的，但是自从投入使用以来美国就一直对外宣称通过向巴拿马政府租借的方式掌握了运河的实际管理权。自1920年运河正式开放到20世纪80年

代末的 60 年之间，美国从运河过往船只中收取的费用高达 450 亿美元，而巴方仅获得 11 亿美元。可以说运河的归属始终是困扰巴拿马人民的一个问题，一代又一代的巴拿马人都在在争取重新掌握运河的权力。

终于，在经过了大半个世纪的斗争后。在 1977 年 9 月 7 日，美国总统卡特（James Earl Carter Jr·）同意与巴拿马就运河的归属问题展开谈判。谈判结束后，双方签署了著名的《巴拿马运河条约》。条约规定，在 1999 年 12 月 31 日午时以后，美国向巴拿马归还运河的所有主权。这个结果对于双方来说还算是皆大欢喜，一来美国可以继续享有将近 22 年的使用权利，而巴拿马人多年的心愿也终于有了希望。

然而到了 80 年代，情况却发生了改变。

把时间回到上世纪 60 年代。那时 20 岁出头的诺列加在秘鲁乔里奥斯军事学院学习，这期间他就被美国中央情报局招募为秘密特工。由于表现出色，被中情局一度当做重点保护对象来培养。1968 年 10 月，他协助好友奥马尔 · 埃弗拉 · 托里霍斯 · 埃雷拉（Omar Efraín Torrijos Herrera）发动政变推翻了此前的阿努尔福 · 阿里亚斯 · 马德里（Arnulfo Arias Madrid）政权。由于政变有功，在 1970 年被授予国民警卫队情报局长的职位。由于 1981 年 7 月政权领导人托里霍斯乘坐飞机遇难，诺列加开始逐渐掌握巴拿马的实际权力，最终在 1983 年 8 月宣布担任国民警卫司令。在巴拿马的政治中，军队才是这个国家实际意义上的主人。所以此时的诺列加才是巴拿马国内的头号人物。

初登总统宝座的诺列加为了笼络民心，获得人民的支持，决定做出几件"实事"来。最终经过他的一番考虑，决定把收回巴拿马运河的主权作为自己总统生涯的第一个决议。

诺列加随即再一次公开演讲中表示，《巴拿马运河条约》中所规定的归还运河主权的时间过长。因此，他不但要求美国方面必须提前交还运河主权，还要求美国撤离所有驻巴官兵。对于这个结果，美国是说什么也不能接受的。当时的老布什总统（George Herbert Walker Bush）深知此时的巴拿马早已不是单单的运河问题了，如果再不限制诺列加的行动，美国在巴拿马乃至整个南美地区的利益都会蒙受巨大的损失。于是在 1989 年 10 月 3 日，在美国的支持下，巴拿马部分中下级军官发动了军事政变，但是却没能推翻诺列加的统治。政变失败了，总统布什又批准了一项 300 万美元的专款给中央情报局，让他们继续谋划另一场政变。同时他又秘密的向巴拿马增派了 4500 士兵以及装甲车和武装直升飞机等武器资源。万事皆备，此时只差一个入侵巴拿马的理由。

此前失败的政变与美国的大量增兵都引起了诺列加的猜疑和不安，也是因为如此，美巴两国在外交关系上也来到了前所未有的低谷期。美国宣布对巴拿马实行经济制裁，使得巴拿马的国民经济也蒙受到了前所未有的打击。经济上的持续低迷，加之诺列加上台以来的独裁政策，都使得巴拿马人对诺列加彻底丧失了信心。而此时国内也出现了很多公然反对他执政的事件，人民开始通过各种形式反抗他的统治，巴拿马的社会治安也因此受到很大的影响。万般无奈之下，诺列加宣布国内开始实行宵禁。1989 年，12 月 16 日夜间。四名美国驻巴拿马陆战队员在返回基地的途中称自己迷了路，当他们途经巴拿马司令部时，他们感觉非常紧张，因为此时已经到了宵禁时间。对于四个美军士兵的出现，自然引起了巴拿马军队的关注。当执勤的士兵命令他们下车接受检查时，负责开车的美军选择直接无视命令驾车逃跑，巴拿马士兵随即开枪，导致美国陆战队的情报官罗伯特 · 帕兹中尉中枪身亡，这一幕正好被在后面接受检查的美军指挥官汤姆和他的妻子卡罗尔所目睹。二人随即被负责检查的士兵殴打侮辱，经过几个小时后才把他们释放。美国士兵在巴拿马被侮辱和枪杀，这正好为处心积虑寻找入侵理由的美军提供了一个完美的借口。

1989 年 12 月 19 日夜间，两架美国刚刚研制不久并投入使用的 F-117A 从美国内华达州的军事基地起飞。经过 5000 多千米的长途跋涉，悄然进入了巴拿马领空，它们把目标直接对准了诺列加将军的府邸。随着两声巨响，两枚激光制导炸弹准确的命中了既定目标。但是恰巧诺列加当晚在军官俱乐部里与同僚作乐，所以得以侥幸逃过一劫。美军的斩首行动宣告失败，随即派出地面部队负责寻找诺列加的事宜。

早在 1989 年初，美军第 18 空降军就被五角大楼任命为武装干涉巴那马内政的核心部队，并同时成立巴拿马特遣部队负责援助。原本驻扎在运河区的美军第 193 空降旅和第 7 步兵师等，都在原有基础上增派了更多的兵力。考虑到攻占巴拿马重要基础设施和阻断诺列加逃往国外寻求政治庇护的需要，美军又特地组建了特种作战大队。队员则包括三角洲，游骑兵，海豹突击队，101 空降师等多支海陆空特种部队成员。

1989 年，代号为"正义事业"的军事行动正式开始，美国分派五路大军直取巴拿马。经过一天的战斗，美军便占领了巴拿马的所有重要设施。巴拿马国防军宣布放弃抵抗，但是巴拿马的民兵营却仍然继续同美军交火，甚至一度成功偷袭了美军驻巴的南方司令部，但是抵抗很快就被美军镇压了下去。同时由于诺列加政权实在是不得民心，当美军进入巴拿马时，有不少当地人民主动帮助美军指认那些混在人群中的武装分子和诺列加的支持者。所以到了 12 月 23 日，美军就基本解除了巴拿马军队的所有武装。


▲在"正义事业"行动中的美军M249机枪手。

早在入侵开始时，美国便一方面拿出 100 万重金悬赏活捉诺列加，另一方面命令联合特种作战司令部开始了对诺列加展开搜捕行动。指挥官沃克将军首先派遣海豹突击队炸毁了诺列加的私人飞机和游船，海豹突击队出色的完成了任务。其次，沃克又命令三角洲特种部队展开对诺列加的追捕。12 月 24 日中午，走投无路的诺列加跑到梵蒂冈驻巴拿马大使馆寻求避难，闻讯而来的美军立刻将整个大使馆围得水泄不通，为了确保万无一失在下水道口也派遣了部队驻守。为了对诺列加施加压力，他们在大使馆门前架设了高音喇叭，通过大声播放美国流行音乐（其中包括迈克尔杰克逊的专辑《战栗》），来对诺列加施展心理战。1990 年 1 月 3 日，心力交瘁的诺列加向驻巴美军司令勒曼上将投降，他随即便被押送至美国接受审判，抓捕诺列加的行动也就自然宣告成功。1999 年，美国根据此前的协议归还了巴拿马运河的主权，并撤离了当地的驻军，整个事件得以结束。

1991 年 12 月 25 日，当克里姆林宫前红色的"镰刀斧头"旗换成了代表俄罗斯联邦的"蓝白红"三色旗时，曾经的超级大国苏联宣告解体，冷战也随即宣告结束。虽然在这期间并没有爆发新的世界大战，但是却使得全世界都生活在核威胁的阴影下。冷战成为了一段历史，新的世界格局也已经形成。愿世界再无战争，和平永驻。

▼美国战略轰炸机F-117A。



约瑟夫·法理斯
暴怒的自我疗救者

在每一年的 The Game Awards（下文以 TGA 简称）颁奖典礼上，除了各个奖项的归属会成为大家关注的焦点外，TGA 的创始人兼主持人 Geoff Keighley 还会请来不少业内知名人士，趁此机会宣传一下自己的新作。

身兼电影导演和制作人的约瑟夫·法理斯和他颇受期待的新作《逃》便是其中的一员，他出席了 2017 年的 TGA，在颁奖仪式当中接受了 Geoff Keighley 的现场采访。

法理斯显得异常兴奋，简单的场面话之后，他竟然没有抓紧有限的时间赶紧推介自己的游戏，却竟然对奥斯卡金像奖开炮，大概是将“游戏奥斯卡”和真正的奥斯卡搅混了。

在全世界的瞩目下，他面带微笑地向镜头举起了中指，说出了震惊世人的“FXXK OSCAR”以及一连串和谐的用语，直指奥斯卡总是将事情搞砸。

大概是觉得自己有点离题，法理斯竟然又将矛头对准了 EA，疯狂吐槽《星球大战 II 战场前线》的微交易制度遭到玩家的强烈抵制。令人尴尬的是，EA 正是他的东家，如果没有 EA 在经济上和宣传资源上的辅助，也就没有《逃》。

如果说法理斯已经不在电影江湖，可以肆无忌惮地抨击奥斯卡的话，这样给东家拆台的方式不禁令人怀疑是这在博人眼球，但是如果大家了解这位黎巴嫩裔的瑞典游戏制作人的生平的话，或许会对这位“暴躁”的“Director”（既可翻译做“导演”，也可翻译成“游戏制作总监”，笔者个人认为这是对他最好的定义）有了不一样的认识。

文 以佚之名　编 稀饭　美编 Juxi



■约瑟夫·法理斯的竖中指画面引来了一番P图恶搞。

来自黎巴嫩的北欧导演

● "逃"离战乱

在接受 Polygon 采访时，出生在黎巴嫩的约瑟夫·法理斯这样总结自己的童年："我经历了许多人都不应该经历的事情。"

上世纪 70 年代中期，在中东国家黎巴嫩爆发了大规模的内部冲突。由于难民大量涌入，改变了这个宗教国家的信众比例，各宗教信徒的相互对立，矛盾大量激发，最终变成了内战，甚至还制造了骇人听闻的贝鲁特大屠杀事件。尽管西方各国强行介入，依旧无法令冲突平息纷争。



▲在逃离黎巴嫩多年后，约瑟夫·法理斯拍摄的电影《ZoZo》中，主角ZoZo的形象就是来源于当年的他自己。

时间来到了 1987 年，也就是开战的十二年后，又一轮血腥的屠杀开始了。而无论属于哪个阵营，战争冲突中最无辜的受害者都是平民。连连的战乱和终日弥漫着的恐怖氛围，导致大量的平民不得不离乡别井。他们当中有不少成为了难民，也有少部分幸运儿可以以正规的身分移民到欧洲各国，寻找新的生活。就在这一年，两个颇具天赋的少年被迫漂洋过海，来到数千公里以外北欧的瑞典，并且落地生根，这就是十岁的男孩——约瑟夫·法理斯（Josef Fares），和他一起离开的还有他那名字非常独特的兄弟：法理斯·法理斯（Fares Fares）。法理斯兄弟是幸运儿，他们有一个住在斯德哥尔摩的祖母，这为他们移居到瑞典提供了最重要的条件。



▲当年贝鲁特难民营大屠杀留下的尸横遍野。

饶是这样，在动荡的时代，能够获得正常渠道离开战乱的机会，同时也意味着需要付出大量的金钱和获得多重身分证明。事实上，法理斯一家前四次的申请都因为种种原因而失败告终。两人的父亲老法理斯为此四处奔走，最终在第五次的申请后，才让家人搭上了飞往斯德哥尔摩的班机。

● "逃"离过去

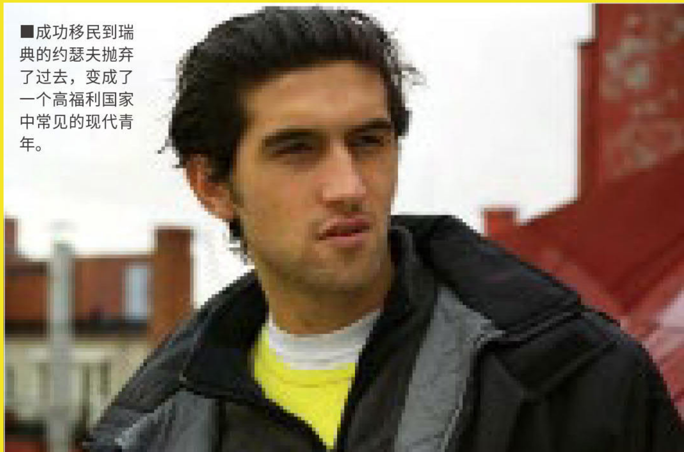
和许多来自战乱地区的孩子一样，法理斯兄弟在来到新环境之后都自觉地与过去割裂，好让自己能够全身心投入新的生活。

家用机游戏之父拉尔夫·贝尔在移民美国之后改掉了自己的名字。法理斯虽然没有更名，但是母语是阿拉伯语的他几乎完全舍弃了自己童年的语言，和老友交谈都是用一口纯正而流利的英语。

在资讯爆炸的年代，想来大家都对瑞典优厚的福利制度有所耳闻，这个资本主义高度发达的国家，有种浓重的社会自由主义倾向，相当重视社会平等自由。因此，逃难而来的法理斯一家并没有受到太多的歧视，良好的社会环境让他们能够尽情地发挥自己的潜能。

然而，和平的日子并没有让约瑟夫·法理斯那躁动的心和北欧天气一样冷静下来，压抑很久的童真其实并没有消失，而是一直存在于他的心中某处永不想长大，这导致他拥有着轻狂而不负责任的个性，这也影响了法理斯的作品风格，更使他在日后做出了不少惊人之举。

在上世纪七八十年代，我国出现了名为"伤痕文学"的文学思潮，创作者都对自己在动荡十年的经历进行审视。同样地，法理斯将自己的过去的经历写进电影之中，童年的不幸成为了他电影素材的重要来源，极度刺激的生活启发了他无限的想象，各种死亡带来的创伤转化成内在的愤怒和外在的嬉笑怒骂。不过这种意识形态在法理斯早期的电影中还不算明显，他的作品更多涉及的是身边的素材。



■成功移民到瑞典的约瑟夫抛弃了过去，变成了一个高福利国家中常见的现代青年。



●“逃”出新天地

从 15 岁到约瑟夫在 21 岁进入电影学院深造之前，他已经自编自导地拍摄了超过 50 部的电影，并且在瑞典的非专业导演圈中打下不错名声，在那个并非人人都可以是摄影师和导演的九十年代，能够在经费有限的情况下，拍出这么多作品，这是一个了不起的成就。

两年多之后，23 岁的约瑟夫 · 法理斯拍出了当时瑞典最受欢迎的电影《三十不立拉警报（Jalla！ Jalla！)》，讲述了一名黎巴嫩移民在瑞典的平淡生活中遇到热烈的真爱，却又受父母之命要被迫要娶另一个女孩，更要命的是这个时候男主角发现自己竟然“抬不起头”，他和他的瑞典“兄弟”不得不一起去寻找“灵丹妙药”，对抗来找麻烦的人……


▲《三十不立拉警报》的剧照，饰演图中央的主角Roro的是一直给予弟弟支持的哥哥法理斯·法理斯。


▲《条子骇客》的剧照，饰演主角Jacob（左二）的仍然是约瑟夫的哥哥法理斯·法理斯。

《三十不立拉警报》的成功，不仅让法理斯跻身专业导演的范畴，更让他开始为大众所认识，几年后他很快又拍出了第二部喜剧电影《条子骇客》(Kopps)。

故事讲述了一个偏远而和平的小镇上，已经十多年没有发生违法事件，以至于警察局的成员们都终日无所事事，只能在自己的幻想中成为一个打十个的王者。

片中有一段经典的“裤裆开枪”桥段，甚至以 GIF 的形式传入了我国，成为了不少人当年斗图时保留的经典表情，后世抗日神剧中发明的“裤裆藏雷”大概也是从中汲取了经验吧。

在电影当中，警局的好日子终究到头，忽如其来出现的调查员试图证明警局的存在已经没有必要性，顿时让警局上下鸡飞狗跳。为了保住饭碗，这些懒散的警察们使出浑身解数，甚至伪造各种“罪案”，闹出各种各样的笑话。尽管最终还是没法阻止警局的撤销，但是他们也发现了自己的真正才能，过上了新生活。

●不再“逃”避

接连两部喜剧的成功，却已经耗尽了法理斯所有的喜剧细胞，他开始寻找更多的能够刺激到自己的素材。思前想后，法理斯将目光放到了自己成长印记最为深刻的国度，他决定 17 年之后再一次踏足故土，寻找那个曾经在战争废墟中活下来的“自己”，那个每天向往着瑞典新生活的“自己”。而当法理斯第二次离开贝鲁特的时候，他是自由的，当飞机逐渐远离地面，他心中已经有了《ZoZo》的故事轮廓：

在危机四伏的黎巴嫩，少年 ZoZo 带着自己的小鸡走出家门，明天他就将和父母一起离开这个战乱之地，前往瑞典开始新生活，但是在这个时候，战争的流弹炸中了他身后的家，战争的残酷、未知生活的不和谐因素与祖父母的爱都在前面等待着这位少年。

故事中有不少情节和场景都是法理斯的亲身经历，大大增加了真实感，当中流露出的独特人文关怀，使《ZoZo》赢得了口碑，也赢得了多个奖项，其中代表着北欧地区电影行业最高荣誉的“北欧理事会电影奖”（Nordic Council Film Prize）更是令约瑟夫 · 法理斯成为北欧最炙手可热的导演，这也是他导演生涯的最高光时刻。《ZoZo》同时也获得了代表瑞典角逐奥斯卡外语片的资格，可惜连最后五强都无法进入。法理斯和奥斯卡的“孽缘”大概就是从这时开始。

创作者的才华总如蜡烛般有限，此后数年，法理斯还拍摄了数部电影，题材也变得相对多样，但无论是法理斯亲自上阵的复仇题材作品《以暴制暴》、讲述黑帮故事的《不义之财》以及回归轻喜剧路线的《黄昏恋》，大抵都离不开移民与生活的话题，尽管依旧能获得一些奖项，但是已经无法达到以前的高度。

法理斯已然觉得自己未能在电影中尽抒胸臆，于是他将目光投向了第九艺术——游戏。


▲《ZoZo》的剧照，可以看出来故事主题上其实有了一些和《兄弟 双子传说》类似的地方。


▲《黄昏恋》的剧照。

再鸣惊人的“Director”

●“逃”离局限

横跨电影和游戏两大领域的艺术家有很多，大导演斯蒂芬·斯皮尔伯格不但将多款经典电影授权生产游戏，自己也参与了《荣誉勋章》和后来的“LMNO”项目，游戏业界也有坂口博信缔造了经典的“《最终幻想》系列”电影，但无论是从哪个方向跨界而来，都在另一个领域中显得相形见绌。

尽管法理斯在两个领域都未能达到前面两者的高度，但这并不影响他在另一个领域的初试啼声又一次震惊了游戏业界。

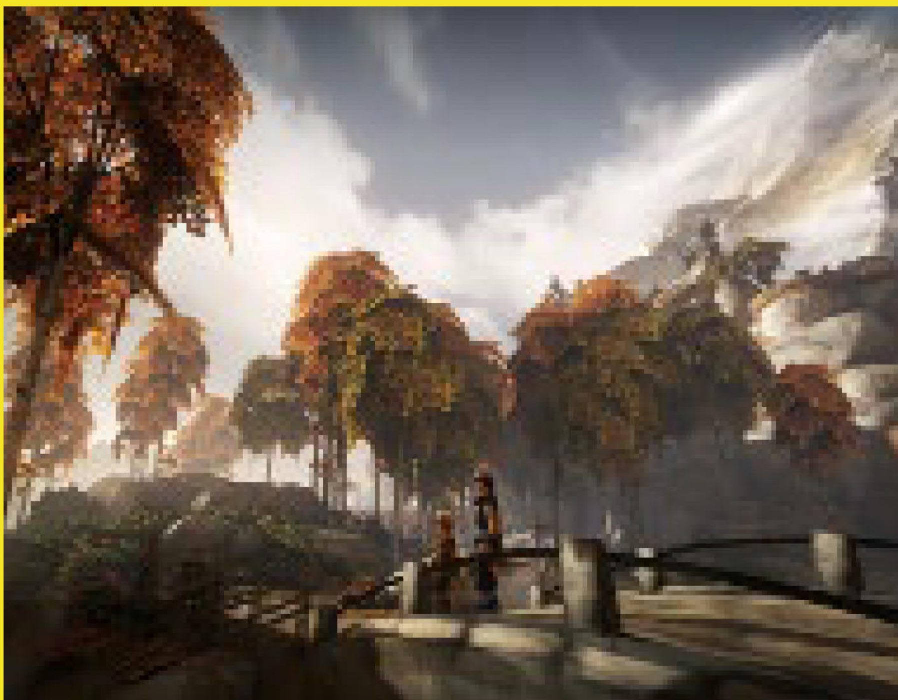
事实上在开始正式涉足游戏业界之前，这段时间里，法理斯一边筹备自己的新电影，一边也尝试接触更多的游戏业内的人士，找寻能够合作的伙伴，最终他与同样位于瑞典的工作室Starbreeze建立合作关系，成立不过数年的发行商505 GAMES则承担了游戏的发行工作。

这个看上去不算强大的阵容合作过程也不是一帆风顺，法理斯的暴脾气经常令游戏开发陷入不利的局面。不过最终他们所制作的游戏——《兄弟 双子传说》(Brother：A tale of two sons)，却有着上佳的表现力。



▶在Starbreeze工作室就职时的约瑟夫·法理斯。

●不落俗“逃”



游戏的故事主线看上去并不复杂：Naia和Naiee两兄弟为了拯救病重的父亲，开始寻找灵药的旅程……游戏的操作既简单又复杂，没有大量的物品和装备系统，但在游戏的绝大多数时间里，玩家需要“左手划圆右手划方”的一心二用，同时控制兄弟两人行动。这不但关系到是否能快速通关，还关系着两人是否会玩起“二人转”（因操作问题两人在原地打转），一不小心，兄弟俩就会失足坠落，那就只能在存档点再见。没有割草式或是狩猎式的BOSS战，许多难关都需要兄弟俩通力合作，发现和借助相应的机关来实现目的。

尽管游戏是单线性发展，看似开放度极高、曲折复杂的路径其实也只能一条路走到底，但这一路上绝不是毫无趣味，“Director”法理斯使用了不少的独特的运镜技巧，在虚幻3引擎的渲染之下，无论是宁静而带有魔幻色彩的村庄、阴森可怖的森林、宏伟险峻的山水、血腥惨烈的战场还是幽深神秘的雪境都引人入胜。

在那些能够给玩家停下来舒缓紧张神经的座位处，只要玩家控制角色坐下，游戏都会将视角切为远景，揭示着旅程下一步的方向，在一些特殊场景之中，还可以以跟随镜头领略故事世界的雄伟壮丽。

游戏中有着各种特殊的互动环节，例如对着井吐口水、和路边打野球的孩子来一场“把球给我、我要回家”的“投篮赛”或是直接将鸟笼里的囚鸟放走，比起青年哥哥的一本正经，弟弟那各种不走寻常路的表现形式无不显示了约瑟夫·法理斯心中的童真意趣和搞笑天赋。玩家甚至可以将弟弟看作是约瑟夫的化身，在哥哥的陪护下可以任性地冒险，这样突显出引人入胜的不仅有复杂的谜题和机关以及精致的场景，还有兄弟间真挚的情感。

在困难时相互支撑，哥哥可以用健壮的肩膀驮着对水有着深度恐惧的弟弟游过惟一的通道；弟弟可以借助自己细小的身躯，轻易到达隐秘之处，为哥哥开启前进的大门；兄弟俩福至心灵，相互配合扶持下闯过一个又一个难关，在生死关头毫不犹豫地相互为对方献身。

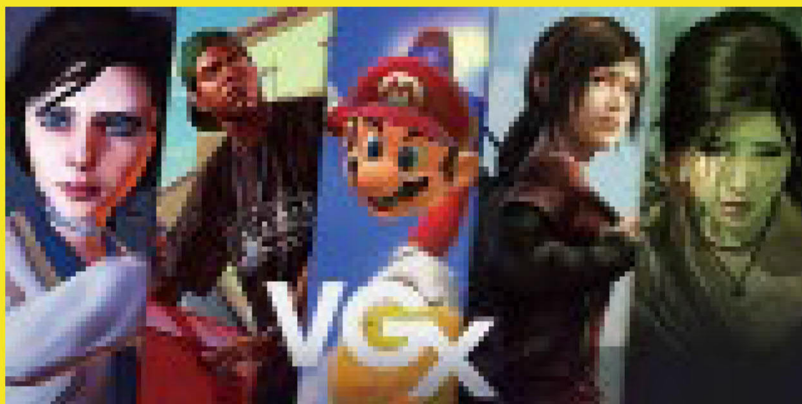
当然除了惊险的部分，游戏中还有冒险过程中各种穿插而来的童真趣味，弟弟在这个过程中所获得的成长，曾经对于他而言如梦魇一般的存在，都在哥哥的默默守护下以一种极具意味的方式得到克服，让他猝不及防却又无可奈何的长大，将原本只是求仙药救亲的故事大大升华，使游戏获得上佳口碑。



●“逃”上一层楼

最终，《兄弟 双子传说》在TGA的前身“VGX”上一举获得了“最佳Xbox游戏大奖”，这爆出了一个不大不小的冷门，要知道2013作为游戏主机世代更迭的大年，有不少AAA大作登陆了Xbox系列主，获得当年提名的有Crystal Dynamics打造的重启版《古墓丽影》，以及由2K发行，设定极具深度而且风格唯美的《生化奇兵 无限》，还有一个游戏界的庞然大物，那便是至今销量已经突破9000万份并狂揽超过60亿美元营收的《横行霸道V》。能够击败这些强大的对手获得殊荣，《兄弟 双子传说》在当年可以说是在小品之作里一枝独秀。法理斯用自己出色的表现实现了自己最初投身游戏界时的愿景。





▲2013年的VGX颁奖典礼上，游戏佳作强手如云，《兄弟 双子传说》能够在群雄竞技的情况下拿下一个属于自己的奖项，殊为不易。

同样喜人的还有销量，《兄弟 双子传说》各版本竟然一共卖出了超过70万份，这对于一个非3A级的单机独立游戏而言已属难得，这样的成绩自然也引来了不少大发行商的青睐。

当独立游戏日渐兴起，并且展现出颇为成熟的开发水平，越来越多的大型发行商开始扶持那些天马行空的独立游戏开发者。尽管EA在业内素有“毁人不倦”的名声，但也发布了“EA Originals”计划，用于资助小型公司制作的独立游戏。

EA的执行副总裁帕特里克·瑟德隆德（Patrick Söderlund）对《兄弟 双子传说》留下深刻印象后，便在亲自与法理斯会面的过程中抛出了橄榄枝。

《逃》的诞生与评价

●努力“逃”生

《兄弟 双子传说》的成功同样深深地打动了法理斯，同时因为有了EA的帮助，他干脆成立了自己的独立游戏工作室——Hazelight Studios，开始设计能够诠释自己对人生思考的作品。

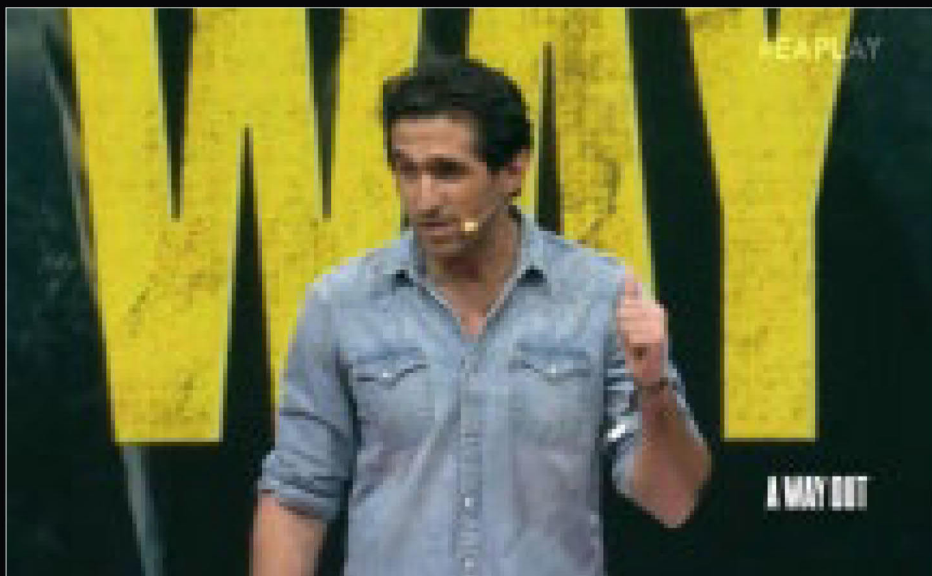
2014年下半年，新作的开发正式上马。法理斯领导制作团队明确了自己的宗旨：做出一款独一无二的游戏。为了保持对游戏开发的专注和创作热情，法理斯甚至取消了一部正在筹备的电影，其决心也是可见一斑。

正所谓“打虎不离亲兄弟”，弟弟喜欢用镜头语言说话，作为哥哥的法理斯·法理斯则是他最初拍摄各种小电影及至后来多部大电影的男主角，而当弟弟转向游戏业发展，哥哥也用自己的方式支持着弟弟，在新作《逃》（A way out）中担任主角之一Leo的动作捕捉演出的不是别人，正是法理斯·法理斯。



▲《逃》中Leo的脸部建模基本上就是按照着法理斯·法理斯的外貌去打造。

和《兄弟 双子传说》比起来，《逃》的游戏规模更大，所以在四年间，EA提供了370万美元的资金，以支持Hazelight Studios的运营和开发，另外游戏的所有收益都会归Hazelight Studios所有。此外，EA也在重要的场合适时地为这部游戏提供展现自己的舞台。除了前文说过的TGA颁奖典礼，2017年EA自己的E3发布会上，约瑟夫·法理斯再一次从幕后走到台前，向世人宣告自己又一个独具匠心作品的诞生。



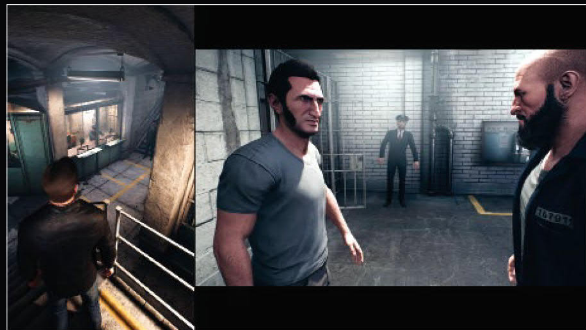
●独特“逃”路

《逃》也是一款需要协作才能通关的游戏，不过和《兄弟 双子传说》一个手柄操作两人的“左右互搏”不同，《逃》需要两位玩家联机或是用两个手柄分别操作来进行游戏，制作方也十分有良心，玩家只需要付出一份游戏的价钱，就可以邀请朋友通过免费下载的试玩版一起进行游戏。

这种互动式的玩法并非游戏界首创，其中最为知名的是和 R.O.B 机器人搭配发售的游戏《Gyromite》，就是一款需要同时操作两个控制器才能顺利过关的作品，同时在很多双人游戏中都存在分屏合作的设定。但是这丝毫没有减弱《逃》的独特体验，本作无论是故事的倒叙形式，片头动画的交代，还是视角画面和镜头切换，都有着极浓厚的法理斯电影风格。

玩家间的合作和互动几乎贯穿了《逃》的游戏全程，但这个设定在某种意义上是以牺牲开放性作为代价，游戏中偌大的监狱和各种场景都缺乏真正的探索要素，所以《逃》其实更像是被分割成一个个任务区域的箱庭游戏。

不过这样做可以确保玩家不会因为自行其事而导致任务失败，也算是有失有得。往更好的地方说，游戏在两个主角镜头之间的互动十分充足，从某种意义上来说，这是解决游戏孤独感的最佳方法：在一个近似单人游戏的环境之下，玩家也可以看到另一个角色的故事，加深对剧情设定的理解，真正沉浸在爆米花和深度并重的故事中。



▲《逃》会通过即时的镜头扩大来让玩家把关注重点放在正在经历剧情脚本的角色身上。

（编注：以下内容在不影响游戏体验下涉及少量剧透，敬请留意）

游戏剧情在第一章就已经阐明了游戏的最终目标，主角是 Leo 和 Vincent，两个因为犯下不同罪行而入狱的猛汉，却因为一个共同目标而走到了一起，上演一场游戏版的“越狱”。

玩家在这个段落中可以体验到不少似曾相识的场景，用雷声掩盖撞门声让人想起《肖申克的救赎》，双人合作攀爬竖井则让人第一时间就会想起《变身国王》中变身成骆马的国王和老实人巴夏背靠背，相互支持走上悬崖，枪战情节则有着类似《疤面煞星》的经典场面，对于一个小成本制作的游戏而言，这样做虽然在成本上产生了压力，但经典情节的即视感也能让玩家更容易代入到游戏的情节中。



▲两位身陷牢狱的主角将分别由两个玩家去操作。

●难“逃”非议

当然，我们没必要报喜不报忧，虽然优点很明显，但《逃》也有着相当的局限性。例如因为有了经费支持，《兄弟 双子传说》相对简单的战斗桥段变成了《逃》中火爆的战斗，加重了游戏的爆米花属性，也让法理斯血脉中的暴力因子得到释放。

但这暗暗和法理斯的电影之路有着相似的发展轨迹，在转向更加好莱坞式的黑帮主题后，《逃》虽然有着特别的互动体验，但是有大量的黑帮和枪战题材游戏珠玉在前，让《逃》在这方面就显得相形见绌。电影化的操作带来感官上的提升，但也造成了剧情过于集中而略显生硬，玩家也相对容易猜到剧情的后续发展。

因为这些缺点，使得《逃》在口碑上比不上《兄弟 双子传说》，后者在著名评分汇总网站 Metacritic 上的总分达到了 90 分，而前者则只有 78 分，部分媒体甚至给出了 60-70 分左右的中评。

但是有了 EA 的宣传支持，《逃》在短短两周之内就卖出了超过百万份，并且这个数字还在不断的增加中，从另一种意义上成为了法理斯的代表作。



▲尽管也有枪战的部分，但实际上《逃》的射击体验最多只能算是勉强能玩。



结语

光凭这两款游戏，我们很难推测法理斯在游戏界的发展会否步上与电影创作相同的高潮起伏之路。但通过法理斯在保留探寻自我意义的核心之余，开始淡化移民情结的姿态，我们可以肯定这个有着浓重童年阴影并且表面上相当暴躁的少壮派“Director”正以积极的姿态面对自己的过去，并且在自我疗愈的过程中以一种交互的方式向世界传递着不一样的游戏体验。所以无论法理斯此后是打算在游戏界再创佳绩，又或是回归电影界尝试自我突破，他的表现都值得期待。

其志，更勝野望。

信長之野望 大志

※ 本文对应游戏版本：中文版 1.04/ 日版 1.07

信长之野望 大志		PS4 / NS Koei Tecmo	
信长之野望 大志		策略	中文版
2018年1月18日	本地1人	无对应周边	
售价为490港币			

作为“《信长之野望》系列”的第 15 款正统作品，同时也是系列 35 周年的纪念之作，《大志》正如其名，以不同人物的志向作为系统的核心，同时对 SLG 历来繁琐的系统进一步简化。本攻略将尽量深入浅出地为读者们介绍游戏的方方面面，由于 NS 版并未追加中文，故后文皆以 PS4 官方中文版为基础。游戏于 3 月 8 日推出了大型更新补丁，追加“开发”指令，这部分新内容会放在“补充之章”予以介绍。

文 苍穹 美编 01

基础之章

操作一览

本作的操作相比之前几作简单了不少，分为共通操作和决战中特有的操作两种情况，具体请参看表格。

◆共通操作

按键	功能
L1+R1	低速推远视角
L1+R2	低速拉近视角
L1+ 右摇杆	卷动地图
L1+ ○	（选择军势时）设定中继点
L1+×	跳过新手教学
L1+ □	移动光标至合战情报 / 移回光标
L1+OPTIONS	显示 / 消去合战情报
L2	移动光标至按键列 / 移回光标
R1	推远视角
R2	拉近视角
方向键	选择指令、项目、据点、部队等
左摇杆	移动光标
右摇杆	变更视角
L3	移动光标至本方大名所属据点
R3	将视角重置向北
○	决定
×	取消、关闭等
△	决定、移动光标至进行按钮、进行 / 暂停
□	显示 / 消去政策指令菜单
OPTIONS	显示机能菜单

注：在查阅情报列表时，用右摇杆可以快速翻页。通过方向键让光标在栏头位置移动，再按□键就能针对某个具体项目重新排列。

◆决战特有操作

按键	功能
L1+ □	移动光标至部队列表 / 移回光标
方向键↑↓	（部队列表中）选择部队
方向键←→	（部队列表中）切换阵营
左摇杆	（部队目的地确认后）设定部队朝向
L3	移动光标至本方总大将的部队
△	进行 / 暂停
□	显示军师建议 /（选择部队时）显示战法列表
触控板	各部队由 AI 下达自动命令

游戏目的



▲按下左摇杆（L3）可以切换到地图上选择大名，更为直观快捷。

在经过《战国立志传》的尝试后，本作回归了“大名制”的传统游戏形式，玩家只能扮演一方势力的首领，通过内政、外交、军事等手段扩张版图，与战国乱世的各路豪强展开龙争虎斗，最终目的是一统天下，让全国迎来太平。游戏初期设置了河越夜战、严岛之战、川中岛之战、天下布武、高成川之战、如梦似幻 6 个剧本，任意剧本通关后解锁假想剧本“群雄集结”，付费 DLC 还包含一些特殊剧本。

◆通关条件

①支配全部的据点。
②支配超过半数的国，且支配二条御所的状态下颁布“总无事令”。
③支配超过半数的国，同盟中的其他势力支配剩下的全部国的状态下颁布“总无事令”。

◆游戏结束

①丢失所有据点。
②没有一门武将的情况下大名死亡。
③时间到达 1700 年。

剧本设定

开始游戏时要依次选择剧本、大名，在挑选剧本时按 OPTIONS 键可以进行详细设定，具体参看下表。一旦设置结束后，在游戏的过程中都无法再做更改。

项目	内容	解说
难易度	初级 / 中级 / 上级	调整游戏的难度
战死	有 / 无	武将是否会在战斗中发生阵亡
历史事件	发生 / 不发生	能否触发历史事件，言行录设为“发生”时无法更改
寿命	史实 / 长寿 / 无	武将的寿命长度，“无”表示不会自然死亡
言行录	发生 / 不发生	能否触发言行录
教学	有 / 无	是否显示系统教学
公主武将	有 / 无	公主能否作为武将登场
武将名	通称 / 本名	部分武将的名字以何种形式显示（比如真田幸村是通称，真田信繁是本名）
架空公主出生	有 / 无	是否会出生虚构的公主

游戏流程



①当前情报，从左到右依次是：时间、大名、志、资金、军粮（括号内表示收入情况）。
②合战情报，与其他势力进入合战状态后显示。势力名下方的槽表示战意，战意越高、笼城战时城池越不容易陷落，决战时各部队的士气也越高昂。
③军势，显示总大将的头像与兵数。选择本方军势可以执行各项命令，与敌方军势遭遇后进入决战。
④据点，显示所属势力和兵数。光标移动到据点上能确认武将和据点情报。有伤兵的据点士兵图标会变红。
⑤政策指令菜单，按□键开启。
⑥按键列，按 L2 键将光标会移动至此，从左到右依次是：视角重置、移动至根据地、志情报、切换视图模式（分为军事、商业、外交、志 4 种）、报告一览（分为上奏状、言行录、方策图 3 种）、辅助说明、情报菜单。
⑦机能菜单，按 OPTIONS 键可直接开启。
⑧进行按钮，按△键光标可直接移动到此。确认后让时间进行或暂停，也能变更进行速度。

◆政策阶段

每个月开始时，家臣都会先提交上奏状和前月的收支报告，供玩家查看，然后就进入“政策阶段”。此阶段时间是暂停的，可以按□键开启政策指令菜单，选择想要实施的各项指令。决定政策后按△键将光标移至右下角，选择进行速度。

◆进行阶段

进入“进行阶段”后时间开始流逝，先前选择的指令才能落实执行，各势力的部队也会开始移动。此时再打开政策指令菜单，只能执行军事的“行军”、“宣战”，以及外交的“交涉”、“援军”、“归还”和“断交”这几项指令，直接点击地图上的本方部队可以进行操控。

一个月的时间过去后，会自动进入下一次政策阶段，基本流程就是按“政策阶段→进行阶段”如此反复。每年的1、4、7、10月还会召开评定，供大名采纳麾下武将的意见，决定本方势力的方策发展方向。此外，军粮收入在每年9月获得，资金收入每月都会入账。



▲支配半数以上的国且支配二条御所的状态下，政策阶段右下角就会出现“总无事令”的实施图标。

扩张方式

想要扩张自己的势力或影响力具体能分为以下3种方式。

经济扩张：与其他势力通商后，可以派商人进驻他们领土内的商圈，扩大本方的通商范围，增加资金收入。目标商圈必须与已进驻的商圈邻接才能进驻，而且一旦双方宣战或对方将商圈独占，本方商人就会被赶出其他势力的领土。

武力扩张：想要扩张本方的领土，得先向其他势力宣战，进入合战状态后才能派兵出击。宣战时，其他第三方势力有可能会协助本方或敌方势力。想要进攻协助敌方的第三方势力，同样必须先对该势力进行宣战。

外交扩张：对周边的小势力进行外交施压，让其他大名成为自己的从属，同样能扩张势力范围。

国·郡·据点



本作的日本地图分为71个“国”，每个国又分为复数的“郡”，其中部分郡还设有“据点（城）”。下面介绍先这三种不同的概念。

郡：最基本的地区单位，不同的地形会对行军速度、决战初期的士兵上限等有一定影响。“郡”可以在军事视图下确认。

据点：支配据点后，就能支配该据点所在的郡以及邻近没有据点的郡。在没有据点的郡，还可以构筑新的据点。“据点”可以在一般视图下确认。

国：同一势力的据点所支配的郡超过该国郡的半数以上的话，就能将该国置于势力的支配下。“国”可以在商业视图下确认。

名胜

在部分郡内还有名胜，名胜会对距离最接近的据点产生影响，具体效果请参看表格。

名胜	效果
寺／神社	决战对防御方有利，依据志强化势力或据点
温泉	患病的武将较容易恢复
南蛮寺	于基督教传入事件发生后登场（1549年8月），依据志强化势力或据点

事件

灾害·一揆

据点有可能在月初发生各种灾害，民忠较低的据点则可能在3、6、12月时发生一揆。灾害或一揆发生后，据点的各项参数会下降，具体参看表格。利用评定时的意见或执行方策可以降低灾害造成的损害，把民忠维持在50以上则能避免发生一揆。

灾害	民忠	治水	生产率	肥沃度	人口
干旱	中↓	—	—	中↓	中↓
洪水	中↓	中↓	大↓	—	小↓
暴雪	中↓	—	—	大↓	小↓
台风	中↓	中↓	大↓	—	小↓
地震	中↓	—	—	—	特大↓
瘟疫	中↓	—	—	—	大↓
一揆	—	—	—	—	中↓

注：发生一揆的据点，当月无法执行“农业”、“募兵”指令。

浪人·奏者来访

领地范围内有浪人来访时会自动进入举用界面，玩家可以选择心仪的角色，任用为麾下武将。朝廷的奏者来访时，会向势力提出资金援助的要求，同意后能获得官位。其他势力的奏者也有可能来访，进行亲善或展开各种交涉，由玩家决定承诺或拒绝。

生子·养子

随着时间的推移，武将会生下小孩，而与其他势力交涉时则有机会领养义子。当小孩随岁月成长至元服后，就能自动成为麾下武将，女子完成结发礼后可以成为武将或公主，架空公主还能修改名字。在剧本设定界面将“公主武将”设为“有”，则所有的女子都能成为公主武将，同时履行公主和武将的职能。如果将“架空公主出生”设为“有”，会大大增加假想女性角色的登场数量，推荐将上述两个设定都开启。

历史事件

在剧本设定时开启“历史事件”的话，随着时间的推移或达成指定条件时，就能触发历史上的各种事件。“言行录”可以看作是武将各自的任务，给玩家提供一定的游玩目标。达成言行录条件后，往往能在触发历史事件的同时，让武将大幅提升能力或是习得个性，甚至可以让志发生变化，真正发挥出应有的实力。但也有部分言行录会导致角色死亡。即使无视言行录或关闭历史事件，游戏也是可以正常进行的。



◀言行录条件可以在“报告一览”中查看。

武将能力



角色的能力以“五围图”表示，具体的影响参看表格。在执行命令或进行特定行动时，武将都能获得经验值，而当经验值累积到一定值后，能力值会得到成长，还有机会习得个性。除了提升经验值外，达成“言行录”的指定条件也有机会令武将得到成长。

能力项目	数值越高的影响
统率	①决战时的士气提高，移动速度加快；②攻城战时包围的威力上升；③笼城战时士气不易下降；④评定时容易提出军事意见，获得的军事行政力提高
武勇	①决战时的攻击力提高；②攻城战时强攻的威力上升；③笼城战时遭到强攻的反击威力上升
智略	①决战时的防御力提高；②攻城战、笼城战时对强攻的防御力提高；③评定时容易提出议论意见，获得的议论行政力提高
内政	①评定时容易提出农业和商业意见，获得的农业和商业行政力提高
外政	①作为亲善奏者时，印象容易提高

忠诚



“忠诚”表示武将对大名的忠心程度，此外武将还有“野心”参数。忠诚越低、野心越高的武将就越容易出走。忠诚会以人形图标表示——红色：忠诚低于野心，有可能发生出走；黄色：忠诚略高于野心，应多注意忠诚的升降变化；蓝色：忠诚远高于野心，几乎不会有出走的危险。查看武将情报时按R1键切换到忠诚一览，能够看到武将忠诚和野心的具体数值，下方还会列出忠诚升降的原因。

◆忠诚有可能因为以下因素发生变动

①大名的行事符合武将的志
②武将身为大名的一门
③武将与大名的契合度佳
④武将所处的据点遭到敌方包围

◆提升忠诚的方法

①任命武将为据点的城主
②将家宝赏赐给武将
③让武将结亲，成为大名的一门



个性

武将的个性分为评定和行军两大类，具体效果请参看表格。在评定时，拥有个性的武将提案时附加额外效果的几率更高，选定后效果持续到下次评定。行军类个性则在武将出征时对部队造成影响。随着能力的不断成长，武将也有机会习得新的个性。

系统	个性	略称	说明
评定	新田开发	新田	开垦的效果上升
评定	农事知识	农事	良种的效果上升
评定	水利上手	水利	灌溉的效果上升
评定	检地奉行	检地	开垦以外需消耗资金的农事费用减少
评定	计量知识	计量	施肥的效果上升
评定	商圈经营	商圈	对商圈的投资费用减少
评定	都市计划	都市	从城下商圈获得的收入增加
评定	交易商	交易	拥有港口的商圈成长速度上升
评定	矿山经营	矿山	拥有矿山的商圈成长速度上升
评定	货运奉行	货运	从本方领外商圈获得的收入增加
评定	国财运用	国财	已进驻商圈的成长速度上升
评定	堺人脉	堺人	透过交易购买铁炮和军马的价格下降
评定	铁炮知识	炮知	铁炮的交易量增加
评定	法家	法家	战意的回复量增加
评定	薰陶成性	薰陶	一门武将的成长加快
评定	朝廷人脉	朝廷	朝廷容易有使者来访
评定	佛教人脉	佛教	在有寺的战场决战时兵数增加
评定	农兵动员	农兵	农兵的募兵速度上升
评定	足轻动员	足轻	足轻的募兵速度上升
评定	民政家	民政	免除劳役的效果上升
评定	镇压一揆	一揆	变得不容易发生一揆
评定	医术知识	医术	农兵与足轻的死亡率下降
评定	教养人	教养	交涉的成功率上升
评定	家宰	家宰	行政力增加
评定	家中统治	家中	有时能够排除造成忠诚度降低的原因
评定	民众统治	民众	据点的人口变得容易增加
评定	同盟导者	同盟	与非同盟势力的交涉变得有利
评定	叛服不常	叛服	与规模大于本方的势力交涉变得有利
评定	启奏者	奏者	亲善的效果上升
评定	讲和巧者	讲和	讲和的交涉变得有利
评定	筑城名人	筑城	据点的修复费用减少
评定	地形侦查	地形	在本方领地外决战时防御力上升
行军	攻城心得	攻城	攻城战时的包围攻击力上升
行军	攻城专家	攻专	攻城战时的包围攻击力大幅上升
行军	守城心得	守城	笼城战时的攻击力及防御力上升
行军	守护神	守神	笼城战时的攻击力及防御力大幅上升
行军	辎重心得	辎重	行军时的军粮消耗减少
行军	运送军资	军资	行军时的军粮消耗大幅减少
行军	骑马配备	骑配	装备军马的部队攻击力上升
行军	铁炮配备	铁配	装备铁炮的部队攻击力上升
行军	细作谍报	细作	攻城战时敌人变得容易投降
行军	韦驮天	韦驮	决战时部队的移动速度上升
行军	忍者斥候	忍斥	决战时部队的视野加宽
行军	剑豪训练	剑豪	未装备兵装的部队攻击力上升
行军	水军训练	水军	在水上决战时部队的攻击力及防御力上升
行军	士气向上	士气	决战时部队的士气上升

志



志是本作的核心。不但代表武将各自拥有的志向，大名还拥有对应志的特性，能在各方面对势力造成影响。在“志视图”可以直接看

到各势力大名的志，以此来判断其AI的行动特征。

每个志都有两种特性，每种特性又各有4种效果，在“志情报”界面可以翻页查看。特性中的第1个效果初期开放，效果2和3则需要满足各自的条件才能解锁（直接列在效果下方）。在游戏时要优先达成这些志特性的解锁条件，才能让本方势力充分发挥实力。注意，效果4全都是负面效果且无法消除（红字表示），务必多加留意。当大名死亡或隐退后，继承者可以选择是否继承他的志，还是转用自己独有的志。此外，满足特定条件时，部分武将的志也有机会发生改变。



■志情报界面

志·特性一览

志的数量十分庞大，下面用表格的形式介绍各个志特性的效果，少数武将在不同阶段的志会发生变化。至于特性解锁方式由于都是中文且很好理解，下表中就不逐一列出条件了。

志 / 相关武将	志特性	志特性 – 效果	效果说明
傻瓜的天下 / 织田信长	奖励海运	海上贸易	有港口的商圈收入增加
		海运都市	有港口的商圈每个月自动成长
		津岛众	购买军粮、军马、铁炮时的价格下降
		禁止独占市场	无法独占商圈
	组织母衣众	轡之声	大名亲自出阵时部队的士气上升
		少数精锐	以比敌方少的兵数决战时，部队的攻击力上升
		奇迹之雨	行军时不受恶劣天候影响，决战时部队的移动速度上升
		尾张的大傻瓜	亲善的效率下降
天下布武 / 织田信长	兵农分离	近代武装	足轻的战斗力上升，俸禄减少
		三段射击	装备铁炮的部队攻击力上升
		军役免除	据点里没有农兵时，农民上缴的军粮增加
		过渡期的农兵	农兵上缴的军粮减少
	乐市乐座	自由交易	进驻过的商圈成为“乐市乐座”使成长速度上升
		市场开放	能进驻已被三方势力进驻的商圈
		资金之力	领内商圈的影响力每个月上升
		禁止独占市场	无法独占商圈
立身出世 / 羽柴秀吉	实测检地	检地帐	农民上缴的军粮增加
		家数人马改帐	据点的人口增加率上升
		近代武装	足轻的战斗力上升，俸禄减少
		一触即发	容易发生一揆
	攻城专家	破城包围	攻城战时包围的威力上升
		断粮战法	攻城战中持续包围时，敌方势力的军粮减少
		心理的谋略进退	攻城战中持续包围时，敌方势力的战意下降
		害怕见血	决战时部队的攻击力下降
天下总无事 / 羽柴秀吉	太阁检地	京	农民上缴的军粮大幅增加
		家数人马改帐	据点的人口增加率上升
		身分统制令	足轻的战斗力上升，不容易发生一揆
		人扫令	农兵上缴的军粮减少
	武家关白制	任官	容易有朝廷的使者来访
		日轮之子	其他势力变得容易寻求成为从属
		四面楚歌	攻城战中持续包围时，敌方势力的军粮减少、战意下降
		梦中之梦	大名死亡后其他势力的印象恶化
欣求净土 / 德川家康	三河武士	旗本先手役	与大名一同出阵时，德川四天王部队的战斗力上升
		坚忍不拔	决战时部队的防御力上升
		不屈不挠	溃逃的部队重整速度上升
		梁柱	大名未亲自出阵时部队的士气下降
	织德同盟	信任	与同盟势力的交涉变得有利
		友军	决战时与其他势力成为联合军后，部队的战斗力上升
		共有	同盟势力已执行的方策，执行所需的行政力减少
		排除在外	与同盟以外的势力交涉变得不利

志 / 相关武将	志特性	志特性 – 效果	效果说明
天下泰平 / 德川家康	德川四天王	近卫兵	与大名一同出阵时，德川四天王和大名部队的战斗力上升
		坚忍不拔	决战时部队的防御力上升
		大名亲征	大名亲自出阵时部队的士气上升
		外样众	仕官未满10年的家臣的行政力减少
	统治旧领	武田军制	可以获得击破势力的方策
		关东入府	灌溉的效果上升
		仁政	势力的民忠上升
		年贡减免	据点军粮收入减少
忠勇无双 / 柴田胜家	勇敢的飞雁	疾风怒涛	决战时部队的移动速度上升
		一气呵成	战况趋向有利时，家臣容易提案
		近代武装	足轻的战斗力上升，俸禄减少
		以城为枕	足轻的死亡率上升
	中兴者	刀狩令	不容易发生一揆
		近代农政	农民上缴的军粮增加
		理世抚民	免除劳役的效果上升
		过渡期的农兵	农兵上缴的军粮减少
统治天下 / 明智光秀	欺人七十二计	百发百中	装备铁炮的部队攻击力上升
		刑罚残酷	攻城战中持续包围时，敌方势力的战意下降
		相貌如狼	合战中敌方势力的武将忠诚下降，决战中士气下降
		如月的孤独	亲善的效率下降
	家中法度	明智薮	容易获得应对干旱、洪水的方策
		免除地子钱	势力的民忠上升
		王道乐土	据点的人口增加率上升
		减赋地子钱	领内商圈的收入减少
乱世之蝮 / 斋藤道三	蛇毒	怀中之毒	与同盟势力的交涉变得有利
		煽动者	决战时与其他势力成为联合军后，部队的战斗力上升
		内奸	改修所需的时间减少
		废嫡的禁忌	家臣的忠诚下降
	卖油郎的技艺	恶意融资	商圈的投资费用减少
		一文钱商法	特殊商圈的收入增加
		说到做到	商圈的独占费用减少
		暴发户	势力的民忠减少
天赋王佐 / 竹中半兵卫	今孔明	十六人夺城	在攻城时包围的威力上升
		千里眼	部队的视野加宽
		文殊的智慧	决战时家臣提案的几率上升
		不盼名马	购买军马时的价格上升
	深龙水彻	神之知识	实行方策所需的行政力减少
		军议不得在场	家臣的成长加快
		恶魔的智慧	可以获得击破势力的方策
		龙之眼	决战败北时民忠大幅减少
满盈之月 / 南部晴政	一世雄主	南部驹	装备军马的部队攻击力上升
		养马人	可从拥有马产地的商圈获得军马
		献上骏马	决战时部队的移动速度上升
		宗家断绝	大名死亡后其他势力的印象恶化
	君民一心	兵农合一	农兵上缴的军粮增加
		岁寒三友	低于必须收获量时，民忠也不容易下降
		马买卖	拥有马产地的商圈成长速度上升
		骚乱不止	容易发生一揆
斗星北天 / 安东爱季	北方的贸易王	秋田大市	有港口的商圈收入增加
		海运都市	有港口的商圈每个月自动成长
		虾夷交易	虾夷、陆奥、出羽地区的投资费用减少
		凑骚动	决战败北时民忠大幅减少
	消息灵通	长期外交	亲善的效率上升
		离间计	宣战后容易获得其他势力的援助
		朝廷工作	容易有朝廷的使者来访
		边境的智者	亲善费用增加
不制于天地人 / 津轻为信	煽动者	浪人救星	据点的人口增加率上升
		津轻水运	有港口的商圈收入增加
		开拓冻土	开垦的效果上升
		解放者抑或谋反人	宣战后其他势力变得不容易来援助
	天运时至	邪魔歪道	攻城战中持续包围时，敌方势力的战意下降
		拂晓奇袭	足轻的募兵速度上升
		阿保良内助	足轻的死亡率下降
		肆无忌惮	合战中敌方势力的民忠上升
夜叉九郎之武 / 户泽盛安	慈悲之鬼	夜叉特攻	大名亲自出阵时部队的士气上升
		雨中大井川	行军时不受恶劣天候影响
		鬼军的进击	战意上限提高
		夜叉的慈悲	攻城时包围的威力下降
	才气逼人	孤高之鬼	解除同盟关系也不会使其他势力的印象下降
		矿山经营	拥有矿山的商圈成长速度上升，资金收入上升
		九骑参阵	当对方势力比本方势力强大时，交涉变得有利
		英年早逝	大名死亡后其他势力的印象恶化

志 / 相关武将	志特性	志特性 – 效果	效果说明
洞之主 / 伊达稙宗	尘芥集	神佛亦无特例	拥有寺、神社的据点军粮收入增加
		民事判断	势力的民忠上升
		连坐刑罚	不容易发生一揆
		严苛	决战败北时民忠大幅减少
	洞	子如珍宝	容易诞生公主
		花烛	婚姻同盟势力已执行的方策，执行所需的行政力减少
		门第提升	与幕府的交涉中容易获得官职
		洞的迁离	联合军决战败北时，战意大幅下降
刚腕独行 / 伊达晴宗	晴宗公采地下赐录	姻亲援助	宣战后容易获得其他势力的援助
		重臣特权	仕官 10 年以上的家臣的行政力增加
		众志成城	实行方策所需的行政力减少
		独占圣域	领外商圈的收入减少
	掠夺者	奥羽第一美姬	溃逃的部队重整速度上升
		不屈之龙	战况趋向不利时，家臣容易提案
		转机之势	决战时与其他势力成为联合军后，部队的战斗力上升
		战乱的代价	决战败北时战意大幅下降
升龙 / 伊达政宗	奥州王	龙骑兵	军马与铁炮两者皆可装备，部队的攻击力上升
		国际交易	有港口的商圈收入增加
		伊达者	足轻的募兵速度上升
		傲慢	交涉变得不利
	买米制	新田开发	开垦的效果上升
		治水事业	灾害的损害减少
		回米	购买军粮时的价格下降，出售时的价格上升
		国家主导经济	开垦以外需消耗资金的农事费用增加
踊跃虎将 / 最上义光	智仁勇三德兼备	羽州之狐	决战时忠诚低的敌方武将士气下降
		战争就看火力	装备铁炮的部队攻击力上升
		奥羽的骁将	大名亲自出阵时部队的士气上升
		疑心暗鬼	交涉变得不利
	米券法	自由服役	免除劳役、施肥、播种的效果上升
		矿山开发	可从拥有矿山的商圈获得铁炮，资金收入上升
		发行粮票	军粮的交易量上升、并能以有利的价格购入和卖出
		不征劳役的后果	势力的劳力减少
天下人的眼光 / 蒲生氏乡	鲶尾兜的突击	织田的赘婿	家臣的忠诚上升
		先锋的荣耀	大名亲自出阵时部队的士气上升
		蒲生郡流势力范围	改修所需的时间减少
		氏乡身后无氏乡	大名未亲自出阵时部队的士气下降
	霸王继承者	自由交易	进驻过的商圈成为“乐市乐座”使成长速度上升
		市场开放	能进驻已被三方势力进驻的商圈
		利休七哲	交涉变得有利
		英年早逝	大名死亡后其他势力的印象恶化
义战 / 上杉谦信	毗沙门天	毗沙门天的化身	大名亲自出阵时部队的士气上升
		军神	大名溃逃时全回复士气一次，战况不会恶化
		远征	行军时的军粮消耗减少
		寻求神的帮助是人的本性	大名未亲自出阵时部队的士气下降
	天下静谧	幕府外交	与幕府的交涉中容易获得官职
		旧世代的守护者	拥有役职时宣战，容易获得其他势力的援助
		救世主	其他势力变得容易寻求成为从属
		锄强扶弱	敌方势力比本方势力弱小时，决战获胜也难以提升战意
烈战 / 上杉景胜	毗沙门天再世	军神的后继者	大名亲自出阵时部队的士气上升
		硬汉	以比敌方少的兵数决战时，部队的攻击力上升
		应战准备	在领地决战时部队的防御力上升
		风岸孤峭	仕官未满 10 年的家臣的行政力减少
	威风凛凛	义在吾手	宣战后容易获得其他势力的援助
		佐渡奉行	有金山的商圈获得的收入增加
		执政体制	实行方策所需的行政力减少
		外交牵制	同盟势力以外的交涉变得不利
禄寿应稳 / 北条氏康	领地役帐	关东平野开垦	开垦之外的农业指令也能增加农地
		免除年贡	据点的人口增加率上升
		领民笼城	笼城时士气不容易下降
		四公六民	低于必须收获量时，民忠大幅下降
	谏议箱	民为国家之本	评定时能获得更多军事以外的行政力
		谈论风生	评定时容易提出良好意见
		民政家	免除劳役的效果上升
		小田原评定	执行军事方策所需的行政力增加
坂东太郎 / 佐竹义重	坂东武者	鬼义重	大名亲自出阵时部队的士气上升，敌方部队的士气下降
		冶金技术	有金山、银山的商圈获得的收入增加
		佐竹流炮术	可从拥有矿山的商圈获得铁炮
		辅佐役	家臣的成长速度下降
	常陆源氏	源氏嫡流之风	亲善的效率上升
		诸侯代表	交涉变得有利
		关东的盟主	其他势力变得容易寻求成为从属
		利害对立	联合军决战败北时，战意大幅下降

志 / 相关武将	志特性	志特性 – 效果	效果说明
尧舜之治 / 里见义尧	万年仁君	沿岸警备	在领内决战时部队的防御力上升
		仁君	势力的民忠上升
		水路掌握	有港口的商圈每个月自动成长
		国人一揆	低于必须收获量时，民忠大幅下降
	仁者必有勇	里见水军	在水上决战时部队的攻击力上升
		三皇五帝之勇	农兵、足轻的死亡率下降，并在决战结束后回复兵数
		泰然自若	士气自然回复量增加
		冷血汉	宣战后其他势力变得不容易来援助
上州之虎 / 长野业正	虎狼要塞	老练的战术	部队的视野加宽
		守城高手	在领内决战时部队的防御力上升，笼城时士气不容易下降
		鹰扬自若	大名部队溃逃也不会使战况恶化
		常战荒废	免除劳役的效果下降
	关东幕注文	箕轮众	战意初期化时及平时的上限增加
		豪族联合	交涉变得有利
		后诘要求	决战时与其他势力成为联合军后，部队的战斗力上升
		忠于义理	与同盟以外的势力交涉变得不利
浴火凤凰 / 小田氏治	无谋之勇	坚忍不拔	大名部队溃逃也不会使战况恶化
		屡败屡战	溃逃的部队重整速度上升
		不屈不挠	溃逃的部队重整时的战斗力上升
		无视建言	家臣变得不容易提案
	听见大家的声音	弱者的英雄	势力的民忠上升
		患难与共	仕官 10 年以上的家臣的忠诚上升
		判官关照	失去据点时民忠不容易下降
		民心秋空	低于必须收获量时，民忠大幅下降
执行王道 / 武田信玄	信玄家法	主公大人	评定时大名可亲自发言
		武田骑马军团	骑马部队的攻击力上升，可从马产地商圈获得军马
		打架的双方皆问罪	低于必须收获量时，民忠也不容易减少
		严峻军法	足轻的俸禄增加
	甲州金	领内货币	依金山的数量，进驻的商圈大幅成长
		土龙	攻城时强攻的威力上升
		经世济民	领内商圈的收入增加
		劣币驱逐良币	领外商圈的收入减少
虎之继承者 / 武田胜赖	威震天下的大将	武田骑马军团	骑马部队的攻击力上升，可从马产地商圈获得军马
		积极果断	决战时部队的攻击力上升，防御力下降
		重视远征	领外行军时的军粮消耗减少
		诹访四郎	决战败北时战意与家臣的忠诚大幅下降
	建设新府	竞争经济	领外商圈的收入增加
		顺势而动	有港口的商圈收入增加
		新矛	足轻的募兵速度上升
		拙速即决	交涉变得不利
六文钱 / 真田昌幸	表里比兴	表里比兴者	亲善效率上升，解除同盟关系也不会使其他势力的印象下降
		真田忍军	进入领内的敌方军粮消耗增加
		擅长交涉	交涉变得有利
		真田家乡	失去据点时战意大幅下降
	不惜性命	冥府渡河费	士气自然回复量增加，溃逃的部队重整速度上升
		地利	在领内决战时部队的防御力上升
		真田丸	笼城战被强攻时，反击威力上升
		乾坤一掷	决战败北时战意大幅下降
真田的守护神 / 真田信幸	节俭者	弃名取实	商圈的投资费用减少
		万事通	与同盟势力的交涉变得有利
		行善施米	购买军粮时的价格下降
		天灾	灾害的损害增加
	不惜性命	冥府渡河费	士气自然回复量增加，溃逃的部队重整速度上升
		地利	在领内决战时部队的防御力上升
		真田丸	笼城战被强攻时，反击威力上升
		乾坤一掷	决战败北时战意大幅下降
日本第一兵 / 真田幸村	绚烂勇士	浪人的骄傲	足轻的俸禄减少
		真田忍军	进入领内的敌方军粮消耗增加
		威武不屈	大名溃逃时全回复士气一次，战况不会恶化
		浮萍	据点的军粮收入减少
	不惜性命	冥府渡河费	士气自然回复量增加，溃逃的部队重整速度上升
		地利	在领内决战时部队的防御力上升
		真田丸	笼城战被强攻时，反击威力上升
		乾坤一掷	决战败北时战意大幅下降
独立独步 / 今川义元	今川假名目录	寄亲寄子制	农兵上缴的军粮增加、募兵速度上升
		海道第一的弓手	以比敌方多的兵数决战时，部队的攻击力上升
		守护使不入之禁	拥有寺、神社的据点军粮收入增加
		远州错乱	决战败北时民忠大幅减少
	招揽公家	朝廷外交	容易有朝廷的使者来访
		泷口的武士	接受朝廷的要求时，其他势力的印象上升
		公家下乡	据点的人口增加率上升
		銮轿步伐	决战时部队的移动速度下降

志／相关武将	志特性	志特性－效果	效果说明
井之国／井伊直虎	援助豪商	龙潭寺的次郎法师	有寺的据点军粮收入增加
		虎守之谷	据点的人口增加率上升
		拒绝德政	领内商圈的收入增加
		监督役	当对方势力比本方势力强大时，交涉变得不利
	名将培养者	龙宫小僧	评定时大名可亲自发言
		独生爱子	一门武将的成长加快
		三河的庇护	同盟势力已执行的方策，执行所需的行政力减少
		维系的领主	决战败北时民忠大幅减少
幕府再兴／足利义昭	役职叙任	叙职	可以提出官职作为交涉条件
		幕府的威光	亲善的效率上升
		职之名誉	获得官职的大名印象每个月上升
		丧失权威	失去据点时武将的忠诚度及民忠大幅下降
	包围网	讨伐	决战时与其他势力成为联合军后，部队的战斗力上升，决战胜利时战意大幅上升
		御内书	其他势力变得容易回应请求
		武家的栋梁	宣战后容易获得其他势力的援助
		乌合之众	联合军决战败北时，战意大幅下降
日本的副王／三好长庆	畿内的霸者	西国荣华	商圈的独占费用减少，近畿地区的投资费用大幅减少
		会合众	特殊商圈的收入增加
		禁里警护	接受朝廷的要求时，其他势力的印象上升
		不走僻路	领外行军时的军粮消耗增加
	风雅梓弓	阿波水军	在水上决战时部队的攻击力上升
		金子佣兵	足轻的俸禄减少
		保护宗教	拥有寺、神社、南蛮寺的据点军粮收入增加
		不愿为王	以比敌方多的兵数决战时，决战获胜也难以提升战意
乱世枭雄／松永久秀	天下三恶事	巧言令色	亲善效率上升，解除同盟关系也不会使其他势力的印象下降
		杀逆者	攻城战中持续包围时，敌方势力的战意下降
		大佛殿纵火	有寺的据点管辖区内，商圈的独占费用减少
		天下的大恶人	合战中敌方势力的民忠上升
	天守之创始	房中术	家臣的寿命延长
		多闻建造	笼城战遭到强攻时，反击威力上升
		通天地	笼城战时士气不容易下降，攻城战时包围的威力上升
		吝啬	势力的民忠减少
往生极乐／本愿寺显如	一向一揆	门徒参战	在有寺的战场决战时，兵数暂时性增加
		进者往生极乐	合战中敌方势力的民忠下降
		退者无间地狱	笼城战时士气不容易下降，攻城战时包围的威力上升
		南无阿弥佗佛	农兵的死亡率上升
	寺领保护	讲	有寺的据点兵粮收入增加
		商会	有寺的据点管辖区内，商圈的独占费用减少
		布施	独占商圈的成长速度上升，特殊商圈的资金收入增加
		座的代价	商圈的投资费用增加
杂贺总国／铃木佐大夫、铃木重秀	杂贺众	根来铁炮	装备铁炮的部队攻击力上升，射程加长
		铁炮制造	可从铁炮锻造所属的商圈中获得铁炮
		佣兵集团	足轻的俸禄减少
		依赖铁炮	未装备铁炮的部队攻击力下降
	总规	自力救济	评定时能获得更多军事的行政力
		自行裁断	评定时能获得更多议论的行政力
		集会	仕官 10 年以上的家臣的行政力增加
		闭锁主义	亲善的效率下降
湖北仁义／浅井长政	浅井的夜叉	年轻有为	大名亲自出阵时部队的士气上升
		备受期望的大将	决战时家臣提案的几率上升
		独立不羁	解除同盟关系也不会使其他势力的印象下降
		家中不合	大名未亲自出阵时部队的士气下降
	迈向正道	年轻武者	仕官 10 年以上的家臣的行政力增加
		自力救济	评定时能获得更多军事的行政力
		信义之战	决战结束后回复兵数
		正道之战	决战获胜不容易提升战意
第二京都／朝仓义景	名门荣华	一乘谷文化	容易有朝廷的使者来访
		义景书状	亲善的效率上升
		高贵之国	据点的人口增加率上升
		文弱之徒	家臣的忠诚下降
	领国繁荣	日明贸易	有港口的商圈收入增加
		越前的良品	投资商圈时变动的影响力上升
		国际港	可交易量增加
		霸气皆无	战意的平时上限下降
大一大万大吉／石田三成	君臣分禄	称职之主	家臣的忠诚上升
		先悬众	决战时部队的士气上升
		保护国友众	购买铁炮时的价格下降，装备铁炮的部队攻击力上升
		自命清高	联合军决战败北时，战意大幅下降
	天下奉行	合议行政	所有家臣的行政力增加
		兵站整备	行军时的军粮消耗减少
		外交取次	交涉变得有利
		唯我独尊	亲善的效率下降

志／相关武将	志特性	志特性－效果	效果说明
其利断金／大谷继吉	莫逆之交	纷争调停	亲善的效率上升
		先悬众	决战时部队的士气上升
		坚阵不屈	以比敌方少的兵数决战时，部队的攻击力上升
		疾病之影	部队的视野变窄
	率领百万的军略	满家眷族	足轻的募兵速度上升
		兵站整备	行军时的军粮消耗量减少
		威武不屈	大名溃逃时全回复士气一次，战况不会恶化
		蚕斩步伐	决战时部队的移动速度下降
百万一心／毛利元就	三矢之训	毛利两川	毛利家、吉川家、小早川家一门的行政力上升
		深藏不露	有银山的商圈成长速度上升，资金收入上升
		五奉行制度	家臣的成长加快且容易提出新方策
		国人众的国家	决战败北或失去据点时，战意大幅下降
	谋神	严岛的守护者	在水上决战时部队的攻击力上升
		善有善报	合战中敌方势力的民忠下降，敌方据点变得容易降伏
		谋神之箭	合战中势力的武将忠诚下降，决战中士气下降
		不争天下	溃逃的部队重整速度变慢
生涯不败／吉川元春	梅花凌寒开	一点梅花芯	以比敌方少的兵数决战时，部队的战斗力上升
		三千世界香	决战获胜后战意大幅上升
		吉川的荣耀	战况趋向有利时，家臣容易提案
		涩梅	决战败北时家臣的忠诚大幅减少
	萤雪之功	太平记抄本	家臣的成长加快
		毛利两川	毛利家、吉川家、小早川家一门的行政力上升
		文武双全	评定时能获得更多军事以外的行政力
		冥顽不灵	交涉变得不利
治世抚民／小早川隆景	随春风飘扬的杨柳	小早川水军	在水上决战时，部队的攻击力上升
		谋神的后继者	合战中敌方势力的民忠下降，敌方据点变得容易降伏
		千里眼	部队的视野加宽
		天下的贤人	大名死亡后，其他势力的印象恶化
	远识兼照	早熟的英才	家臣的成长加快
		毛利两川	毛利家、吉川家、小早川家一门的行政力上升
		先见之明	当对方势力比本方势力强大时，交涉变得有利
		小心谨慎	以比敌方多的兵数决战时，部队的攻击力下降
大海盗／村上武吉	村上舟战要法	日本第一的大海贼	在水上决战时，部队的攻击力上升
		顺海风而行	在水上决战时，部队的移动速度上升
		海贼的戒律	进驻有港口的商圈时，商圈的收入增加
		陆地荒废	免除劳役的效果下降
	警固众	支配要冲	商圈的独占费用减少
		过路费	有港口的商圈收入增加
		海上交易	领内的商业港视同贸易港
		海贼支配	势力的民忠减少
苇原中国之主／尼子晴久	权力集中	录用幕僚	仕官未满 10 年的家臣的行政力增加
		宗家集权	评定时大名可亲自发言
		红染的团结	决战获胜后战意大幅上升
		新宫党肃清	仕官 10 年以上的家臣的行政力减少
	保护贸易	石见银山	有银山的商圈成长速度上升
		神在月	特殊商圈的收入增加
		对外贸易	领内的商业港视同贸易港
		神道介入	容易发生一揆
权谋术数／宇喜多直家	天运与技术	谋将的手腕	合战中敌方势力的民忠下降
		宇西多三老	仕官 10 年以上的家臣的忠诚上升
		嗅觉敏锐	当对方势力比本方势力强大时，交涉变得有利
		不信他人	一门武将的成长变慢
	凉云星友	晴耕雨读	开垦的效果上升
		信仰皈依	有寺的据点军粮收入增加
		有朋自远方来	领内商圈的收入增加
		应得报酬	足轻的俸禄增加
西海之主／长宗我部元亲、长宗我部信亲	一领具足	无惧生死的野武士	农兵的战斗力上升
		给地坪付	农兵的死亡率下降
		一领具足的评定	实施方策所需的行政力减少
		农兵的极限	决战败北或低于必须收获量时，民忠大幅下降
	长宗我部氏检地	检地	农民上缴的军粮增加
		三町分限	农兵上缴的军粮增加
		团结心	农地增加时民忠上升，农兵的募兵速度上升
		施恩的德政	从商圈获得的收入减少
保护切支丹／大友宗麟	布教	西洋医学	农兵、足轻的死亡率下降
		南蛮商人	铁炮的购入量增加
		据点	据点的人口增加率上升
		排斥异教	拥有寺、神社的据点军粮收入减少
	王国建设	宣教师来访	有南蛮寺的据点商圈收入增加
		征收寺社领地	有南蛮寺的据点军粮收入增加
		南蛮贸易	领内的商业港视同贸易港
		禁止独占市场	无法独占商圈

志 / 相关武将	志特性	志特性 – 效果	效果说明
五州太守 / 龙造寺隆信	肥前之熊	迅速果断	决战时家臣提案的几率上升
		猛冲蛮干	以比敌方少的兵数决战时，部队的攻击力上升
		兽的献祭	溃逃的部队重整速度变慢，但重整时的战斗力上升
		傲慢	以比敌方多的兵数决战时，部队的攻击力下降
	豪腕	暴君	决战时与其他势力成为联合军后，部队的战斗力上升
		依附强者	当对方势力比本方势力强大时，交涉变得有利
		国人众从属	其他势力变得容易寻求成为从属
		人面兽心	决战败北时家臣的忠诚大幅减少
三州的总大将 / 岛津义久	萨摩勇士	不需要斩两次	决战时初击的攻击力大幅上升
		种子岛	装备铁炮的部队攻击力上升
		舍奸	战况趋向不利时，溃逃的部队会使用舍奸战法
		火山	开垦的效果下降
	伊吕波歌	练胆子	以比敌方少的兵数决战时，部队的攻击力上升
		尚武之风气	家臣的成长加快
		狂奔	农兵、足轻的募兵速度上升
		排他性	决战时与其他势力成为联合军后，部队的战斗力下降
雄武英略 / 岛津义弘	萨摩隼人	鬼岛津	大名亲自出阵时部队的士气上升
		舍奸	战况趋向不利时，溃逃的部队会使用舍奸战法
		岛津的撤退战	部队的攻击力上升，溃逃的部队重整速度上升
		不畏死亡	农兵、足轻的死亡率上升
	伊吕波歌	练胆子	以比敌方少的兵数决战时，部队的攻击力上升
		尚武之风气	家臣的成长加快
		狂奔	农兵、足轻的募兵速度上升
		排他性	决战时与其他势力成为联合军后，部队的战斗力下降
才气焕发 / 黑田官兵卫	张良在世	破城包围	攻城时包围的威力上升
		断粮战法	攻城战中持续包围时，敌方势力的军粮减少
		千里眼	部队的视野加宽
		高树不禁风	当对方势力比本方势力强大时，交涉变得不利
	兵法即平法	股肱之臣	家臣的忠诚上升
		正面说服	亲善效率上升，解除同盟关系也不会使其他势力的印象下降
		松乃寿	一门武将的成长加快
		俘虏之忧	决战时部队的移动速度下降
上善若水 / 黑田官兵卫	张良在世	破城包围	攻城时包围的威力上升
		断粮战法	攻城战中持续包围时，敌方势力的军粮减少
		千里眼	部队的视野加宽
		高树不禁风	当对方势力比本方势力强大时，交涉变得不利
	无欲恬淡	如水之井	家臣的忠诚上升
		切支丹信仰	有南蛮寺的据点兵粮收入增加
		节俭者	领内商圈的收入增加
		銮轿步伐	决战时部队的移动速度下降
雷神 / 立花道雪	斩雷的武魂	鬼道雪	大名亲自出阵时部队的士气上升
		雷鸣	装备铁炮的部队攻击力上升
		奇正相生	决战时初击的攻击力大幅上升，部队的视野加宽
		銮轿步伐	决战时部队的移动速度下降
	立花的风格	迅雷的兵法	以比敌方少的兵数决战时，部队的战斗力上升
		文武双全	评定时能获得更多军事以外的行政力
		居功不傲	足轻的俸禄减少
		义理坚实	亲善的效率下降，与同盟以外的势力交涉变得不利
西国无双 / 立花宗茂	真正的勇士	剑与笛	决战时初击的攻击力大幅上升，士气的自动回复量大幅增加
		驰于困境的疾风	部队的移动速度上升，战况趋向不利时家臣容易提案
		柳川的奇迹	笼城时士气不容易下降，在领内决战时防御力上升
		不通世故	失去据点时武将的忠诚、民忠大幅下降
	立花的风格	迅雷的兵法	以比敌方少的兵数决战时，部队的战斗力上升
		文武双全	评定时能获得更多军事以外的行政力
		居功不傲	足轻的俸禄减少
		义理坚实	亲善的效率下降，与同盟以外的势力交涉变得不利
保全领地 / （泛用）	坚守	守护之战	在领内决战时部队的防御力上升
		坚城	改修所需的时间减少
		背水	在笼城时士气不容易下降
		针小棒大	失去据点时战意大幅下降
	良政	领内裁定	评定时能获得更多农业的行政力
		农兵征收	农兵上缴的军粮增加
		农地改革	播种、除草的效果上升
		专守防卫	评定时能获得的军事行政力减少
家名存续 / （泛用）	软硬外交	牛后	当对方势力比本方势力强大时，交涉变得有利
		处世之道	亲善的效率上升
		转行	解除同盟关系也不会使其他势力的印象下降
		虚张声势	亲善费用增加
	忌避争乱	为了不死	农兵的死亡率下降
		为了不杀	足轻的死亡率下降
		应为此努力	农兵、足轻的死亡率进一步下降
		厌战的形势	农兵、足轻的募兵速度下降

志 / 相关武将	志特性	志特性 – 效果	效果说明
继承家督 / （泛用）	主张正统性	不共戴天	以比敌方少的兵数决战时，部队的战斗力上升
		临时募兵	农兵的募兵速度上升
		笼城固守	笼城时士气不容易下降
		旗头的孤独	大名未亲自出阵时部队的士气下降
	宣传	介入内门	宣战时容易获得其他势力的援助
		后盾	决战时与其他势力成为联合军后，部队的战斗力上升
		恐慌包围	攻城时包围的威力上升，敌方势力的战意下降
		众叛亲离	决战败北时家臣的忠诚大幅减少
领土扩大 / （泛用）	先下手为强	重视攻城	攻城时强攻的威力上升
		围攻战术	攻城时包围的威力上升
		扩大主义	在领外决战时防御力上升
		虎子	失去据点时家臣的忠诚大幅减少
	商业主导	派出商敌	商圈的独占费用减少
		擅长买卖	领外商圈获得的收入增加
		买卖繁盛	领内商圈的影响力每个月上升
		到达顶点	商圈的投资费用增加
统一天下 / （泛用）	雇用足轻	扩大主义	在领外决战时防御力上升
		足轻队	足轻的募兵速度上升
		集中居住	据点的人口增加率上升
		重用足轻	足轻的俸禄增加
	扩张军备	武器商人	军马、铁炮的购入量增加
		重视攻城	攻城时强攻的威力上升
		军粮奉行	行军时的军粮消耗减少
		军资增加	购买军马、铁炮时的价格上升

政策之章

评定

每年的 1、4、7、10 月都会召开评定，供大名收集麾下武将们的意见。依据采纳的提案可以获得行政力，行政力用于稍后执行方策时消耗。统率、智略、内政越高的武将，提出意见所能获得的行政力越多。部分武将还带有“意见 / 个性效果”，能给本方带来一些正面影响，效果持续到下一次评定。提案最多能选择 3 个，如果当前没有心仪的，可以按下方的“重新考虑”图标，让武将们重新发言、改变建议，注意每次评定执行重新考虑仅限 1 次。



①参与评定的武将，将光标移到头像上就能看到他们的具体意见。如果武将提出高效果的意见，头像会散发出金光，建议积极采纳。

②行政力，分为农业、商业、军事、议论 4 类。根据武将提出意见的不同，会有不同程度的增加。

③采纳中的提案对行动力影响情况，以及附加的效果。每次评定最多选择 3 种。

④重新考虑，让与会武将们改变意见，每次评定限用 1 次。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

方策



评定结束后，就能使用积累的行政力执行方策，可以简单理解成“科技树”。大名所能执行方策以网状图的形式显示，从中央的家纹图标向四周扩散开去，满足执行条件的边缘会自动亮起。想要执行更强力的方策，就必须从中央逐步点亮相邻的方策。已执行的方策从当月起永久生效，如果没有心仪的方策也可以暂不执行，累计行政力以备不时之需。

在扩大势力、执行方策、或将拥有个性的武将招入麾下后，家臣就有可能会提出新的方策。如果执行“大名发言”的方策，那么大名本人也有机会提出新的方策。

方策一览

以下是所有方策的效果一览，部分方策分为“壹・贰・叁”几个等级但效果说明一致的，表格中就不重复列出了。

分类	方策	效果
农业	农地扩张・壹	据点的农地最大值上升
农业	农地扩张・贰	据点的农地最大值上升，养土和除草的效果上升
农业	农地扩张・叁	据点的农地最大值上升，人口变得容易增加
农业	水路整备	减轻干旱造成的损害
农业	浚渫工程	减轻洪水造成的损害
农业	除雪普请	减轻暴雪造成的损害
农业	指出检地	从据点获得的军粮收入增加
农业	良种选别	农业的良种增加
农业	增产肥料	农业的肥料增加
农业	支援开垦	开垦的效果上升
农业	支援灌溉	灌溉的效果上升
农业	耐震修补	减轻地震造成的损害
农业	西洋医学	减轻瘟疫造成的损害
农业	推动免役	劳役免除的效果上升
农业	大规模开垦	据点的农地最大值上升，开垦的效果上升
农业	农业改革	养土和除草的效果上升
农业	大规模灌溉	减轻干旱与洪水造成的损害，灌溉的效果上升
农业	领内检地	从据点获得的军粮收入增加
农业	梅津正景日记	拥有矿山、银山、金山的商圈成长速度上升，减轻干旱造成的损害
农业	四谷用水	减轻干旱造成的损害，灌溉与开垦的效果上升
农业	直江石堤	减轻洪水造成的损害，从城下商圈获得的收入增加
农业	明智薮	减轻洪水造成的损害，据点的人口变得容易增加
农业	备前堤	减轻洪水造成的损害，民忠变得会随着农地的增加而上升
农业	重信川	减轻洪水造成的损害，灌溉的效果上升，据点的人口也变得容易增加
农业	信玄堤	减轻干旱与洪水造成的损害，从据点获得的军粮收入增加
农业	涉江田法	据点的人口与军粮收入变得容易增加，即使军粮不足民忠也不容易下降
农业	安藤枡	从据点获得的军粮收入增加，容易发生丰收
农业	玉川上水	容易发生丰收，据点的人口变得容易增加，从城下商圈获得的收入也会增加
农业	观天望气	灾害的损害减少
商业	行动增加	商业的行动数增加
商业	港湾整备	拥有港口的商圈成长速度加快
商业	金山开发	拥有金山的商圈成长速度加快
商业	银山开发	拥有银山的商圈成长速度加快
商业	矿山开发	拥有矿山的商圈成长速度加快
商业	增产铁炮	拥有铁炮锻造的商圈成长速度加快
商业	支援畜牧	拥有马产地的商圈成长速度加快
商业	撰钱令	从一般商圈获得的收入增加
商业	座商人优待	从特殊商圈获得的收入增加
商业	座商圈保护	从特殊商圈获得的收入增加
商业	效率性投资	商圈的投资费用减少
商业	改善独占手法	商圈的独占费用减少
商业	港湾征收	拥有港口的商圈收入增加
商业	矿山征收	拥有矿山的商圈收入增加
商业	铁炮征收	拥有铁炮锻造的商圈收入增加
商业	马产征收	拥有马产地的商圈收入增加
商业	铁炮流通	交易时铁炮的购买量增加
商业	军马流通	交易时军马的购买量增加
商业	军粮流通	交易时军粮的购买量增加
商业	铁炮折扣	交易时铁炮的市价下降
商业	军马折扣	交易时军马的市价下降
商业	军粮折扣	交易时军粮的市价下降
商业	独占商圈成长	实施独占的商圈成长速度加快
商业	金银加工技术	拥有金山和银山的商圈收入增加
商业	工匠矿山配备	每月都会从拥有矿山的商圈获得铁炮
商业	商圈网罗	商业的行动数增加
商业	御用商人拔擢	所有的交易市价降低
商业	海上交易	进驻拥有港口的商圈时，商圈的生产上升
商业	灰吹法	拥有银山和金山的商圈收入增加
商业	支援城下町	城下商圈变得容易成长
商业	商圈支援	不具备资源的商圈成长加快
商业	铁炮贸易	从拥有贸易港的商圈获得的铁炮增加
商业	商业港贸易	拥有商业港的商圈收入增加，铁炮每个月都会进货
商业	钱之力	本方领内商圈的影响力每月都会上升，从一般商圈获得的收入增加
商业	乐市乐座	商圈的成长加快，本方领内商圈的影响力每月都会上升
商业	南蛮贸易	拥有南蛮寺的商圈成长加快
商业	投资力强化	投资商圈时变动的影响力上升
商业	传马制	实施独占的商圈成长速度加快，从所有商圈获得的收入增加
商业	市场开放	能进驻已被三方势力进驻的商圈
商业	进驻费用降低	对商圈的进驻费用下降
商业	投资的极致	投资商圈时变动的影响力上升
商业	商业的极致	商业的行动数增加
商业	领国货币	从本方领内商圈获得的收入增加，从有银山和金山的商圈获得的收入增加
商业	支援全商圈	从本方领内商圈获得的收入增加
议论	强化行政	评定时可获得的行政力增加
议论	交涉术	交涉变得有利
议论	奏者亲善	亲善的效果上升
议论	强化行政	所有家臣的行政力增加
议论	方策规划	家臣容易提出新的方策
议论	评定活性	评定时容易出现特别的意见
议论	大名发言	评定时大名可以亲自发言
议论	城内谋略	攻城战时敌方势力变得容易降伏
议论	合纵策	宣战后容易获得其他势力的援助
议论	连横策	宣战后容易获得其他势力的援助
议论	尊重重臣	仕官 10 年以上的家臣的行政力增加
议论	拔擢新人	仕官未满 10 年的家臣的行政力增加
议论	评定众强化	评定时可获得的行政力增加
议论	茶室外交	交涉变得容易成功，容易从幕府获得官职、从朝廷获得官位
议论	交涉的极致	交涉的成功率上升
议论	朝廷工作	容易有朝廷的使者来访
议论	分国法制定	据点的民忠及家臣的忠诚上升
议论	民本统治	据点的民忠上升
议论	奏者作法	亲善的效果上升
议论	保护流民	据点的人口变得容易增加
议论	强化家老众	仕官 10 年以上的家臣的忠诚上升
议论	英才教育	家臣变得容易成长
议论	阿谀追从	与规模大于本方的势力交涉时成功率上升
议论	御佛的加护	在有寺的战场决战时，部队的兵数增加
议论	延年益寿	家臣的寿命延长
议论	古今传授	交涉变得有利，亲善的效果上升，容易从朝廷获得官位
议论	僧侣外交	交涉变得有利，讲和时变得更加有利
议论	长宗我部掟书	评定时可获得的军事行政力增加，装备铁炮或军马的部队攻击力上升
议论	板仓政要	据点的民忠上升
议论	结城氏新法度	评定时可获得的商业行政力增加，商圈的投资费用减少
议论	尘芥集	评定时可获得的议论行政力增加，议论的方策变得容易实行
议论	寄亲寄子	家臣的忠诚上升
议论	伊吕波歌	家臣的成长加快，一门武将的成长会变得更快
议论	刀狩令	不容易发生一揆，农业的方策变得容易实行
议论	清良记编纂	养土和施肥的效果上升，农业的方策变得容易实行
议论	恭顺外交	与规模大于本方的势力交涉时成功率上升
议论	多面外交	解除同盟关系也不会使其他势力的印象下降
议论	宫廷外交	容易有朝廷的使者来访，容易获得官位
军事	精锐足轻	足轻的战斗力上升
军事	精锐农兵	农兵的战斗力上升
军事	高速行军	决战时部队的移动速度上升

分类	方策	效果
军事	军资运送队	行军时的军粮消耗减少
军事	配置斥候	决战时部队的视野加宽
军事	战法提案·壹	在决战中取得优势时，武将容易提出战法
军事	战法提案·贰	在决战中处于劣势时，武将容易提出战法
军事	反间计	决战时忠诚较低的敌方部队士气下降
军事	早合	装备铁炮的部队攻击力上升
军事	当世具足	决战时部队的攻击力上升
军事	野战筑成	决战时部队的防御力上升
军事	骑马突击训练	装备军马的部队攻击力上升
军事	阵太鼓	决战时部队的士气上升
军事	重用农兵	农兵的募兵速度上升
军事	重用足轻	足轻的募兵速度上升
军事	断粮战法	攻城战中持续包围时，敌方势力的军粮减少
军事	竹束	与装备铁炮的部队交战时，防御力上升
军事	搔盾牛	与装备铁炮的部队交战时，防御力上升
军事	鹿砦	与装备军马的部队交战时，防御力上升
军事	马防栅	与装备军马的部队交战时，防御力上升
军事	踏遍恶路	行军时的军粮消耗减少，不易受恶劣天候影响
军事	鹰眼	决战时部队的视野加宽
军事	离间计	决战时忠诚较低的敌方部队士气下降
军事	赤手空拳	未装备兵装的部队攻击力上升
军事	精锐铁炮	装备铁炮的部队攻击力上升
军事	精锐骑马	装备军马的部队攻击力上升
军事	农兵年贡增加	农兵上缴的军粮增加
军事	母衣众结成	决战时部队的移动速度上升
军事	臣民连带	决战胜利后战意大幅上升
军事	攻城的极致	攻城时包围、强攻的攻击力上升
军事	兵站管理	行军时的军粮消耗减少，决战时部队的士气上升
军事	纯粹农兵	只有农兵组成的部队士气上升
军事	纯粹足轻	只有足轻组成的部队士气上升
军事	操船术	在水上决战时部队的移动速度上升
军事	连战准备	决战后士兵恢复
军事	顺畅通行	行军时不易受恶劣天候影响，以比敌方少的兵数决战时，部队的攻击力上升
军事	犬传令	决战时部队的视野加宽，在领内决战时部队的防御力上升
军事	攻弹正	攻城战时强攻的威力上升，持续包围时敌方的军粮和战意下降
军事	龙骑兵配备	装备铁炮和军马的部队攻击力上升
军事	逃弹正	溃逃的部队重整速度上升
军事	越后流军学	家臣的成长加快，农兵和足轻不容易死亡
军事	村上舟战要法	在水上决战时部队的攻击力和防御力上升、移动速度上升
军事	赤备	决战时初击的攻击力上升、移动速度上升，装备军马的部队攻击力上升
军事	舍奸	在决战中战况不利时，溃逃的部队会使用舍奸战法
军事	稻富流炮术	装备铁炮的部队射程变长
军事	远路行军	行军时的军粮消耗减少，不易受恶劣天候影响
军事	庄内新道	行军时的军粮消耗减少，不易受恶劣天候影响
军事	长枪战法	与装备军马的部队交战时，防御力上升；与未装备兵装的部队交战时，攻击力上升
军事	战意高昂	平时的战意上升
军事	一番枪	决战时初击的攻击力上升

内政

商业：用于管理商圈，增加资金收入或获得资源，具体指令参看表格,执行需要消耗“行动数”和资金。商圈的概念、种类和效果请参看后文。

农业：让民众进行各类农作，从而提升 9 月获得的军粮收入。每年的 3、6、9、12 月才能执行，且指令会根据季节有所不同，具体指令参看表格。农业指令需要持续一个季度方能体现出成效。

交易：消耗资金购买军粮、军马和铁炮，也可以将多余的军粮卖出换钱。物价会随着时间变化发生浮动。

商业指令	效果
进驻	派遣商人进驻普通商圈，获得对该商圈的影响力，从而得到资金收入
投资	对普通商圈投入资金以提高生产力，同时提高本方势力在商圈的影响力
独占	独占普通商圈或特殊商圈的收入，不让其他势力进驻，特殊商圈还会带来额外的独占效果
解除独占	对已独占的商圈进行解除，不消耗资金

农业指令	季节	具体效果	消耗资源
养土	春季	提高肥沃度	资金、劳力
播种	春季	提高生产率	良种
除草	夏季	提高生产率	资金、劳力
灌溉	夏季	提高治水	资金、劳力
开垦	秋季	增加农地、治水降低	资金、劳力
免除劳役	秋季	免除农民一年内的劳役工作（*注），提高民忠和生产率	资金、劳力
开垦	冬季	增加农地、治水降低	资金、劳力
散布肥料	冬季	增加肥沃度	肥料

注：1 年内无法在该据点执行任何消耗劳力的指令。

商圈

商圈是本作的全新概念，与领地有所不同，相对复杂一些。通过右下角的指令切换成商业视图，或是执行商业指令时，都会出现如图所示的界面，“+”号后面的数字表示该商圈的每月收入。



①水蓝色图标，表示本方势力已经进驻的商圈。旁边有锁头标志的表示可以执行独占。

②白色图标，表示本方势力尚未进驻的商圈。红色轮廓的表示已有其他势力进驻，无轮廓的则表示尚未被任何势力进驻。

③红色图标，表示本方势力无法进驻的商圈。需要先与其他势力通过外交缔结通商协定，然后才能进驻。

④光标指示商圈的基本资料。

⑤光标指示商圈的详细资料，要按○键才会出现。

商圈会随着时间的经过自动发展,为“进驻”的势力提供资金收入。同个商圈内同时进驻的势力越多，发展得越快，但收入会由各势力平分。当商圈发展度到达 100% 时会停止发展，此时可以通过“投资”增加生产（即提高发展度上限），让商圈得以继续发展，同时提高本方势力的影响力。如果看准时机“独占”商圈，就能赶出其他势力的御用商人实现利益独占，不过商圈的发展速度会因为缺乏竞争而有所下降。此外，独占商圈有可能导致被排除的势力与本方外交关系恶化，这点需要注意。

商圈收入 = 商圈的生产 × 发展度（%）+ 资源

本方收入 = 商圈收入 × 本方影响力（%）

◆普通商圈的特征

①进驻并拥有影响力后，每月能获得相应影响力的资金收入。

②发展度随着时间的经过自动提升，进驻势力越多发展越快。

③投资后商圈的生产会增加，能提高发展上限。

④资金收入对应商圈生产及发展度而增加。

⑤独占后可以赶出其他势力，获得商圈的所有资金收入。

⑥位于与据点相同的郡可以成为城下商圈，有时能获得相应方策、志特性的效果。

⑦一般情况下，同一个商圈最多允许 3 方势力同时进驻。

◆特殊商圈的特征

①不会发展，也无法进驻、投资。

②占领特殊商圈所在的领地，每月就能获得资金收入。

③花费高额费用独占后会触发特殊效果，一般是降低同地区商圈的投资费用。

◆大商圈的形成

同一国内的所有普通商圈满足特定条件后，能形成一个大商圈，具体条件如下：

①国内的全部据点被单一势力统一。

②国内的全部普通商圈影响度 100%，仅有单一势力进驻（不是独占状态亦可）。

③国内全部商圈的收入在一定程度以上（达到标准时收入数字会呈浅黄色）。

对大商圈进行投资时，效果能遍及旗下所有的商圈，拥有发展速度快、收入比率高、防止其他势力进驻等优点。但无法满足条件时，大商圈就会被解体，恢复成普通商圈。

◆商圈资源

部分商圈有资源存在，进驻有资源的商圈后，就可以获得相应的效果，具体参看下表。麾下武将还会获得特殊方策的提案。

资源	效果
渔港	能获得增加肥料的方策提案
商业港	铁炮及军马的购买量增加
贸易港	铁炮及军马的购买量增加，商圈收入增加，同时铁炮每个月都会自动进货（+30）
银山	商圈收入增加
金山	商圈收入大幅增加
矿山	交易的铁炮市价下降
马产地	交易的军马市价下降
铁炮锻造	铁炮每个月都会进货（+100）

农业



▲黄色闪烁据点表示执行农业指令能获得的效果较高；红色闪烁据点表示军粮收入未达到居民的要求，军粮不足会导致民忠下降。

农业界面如图所示，每个据点都有农地、肥沃度、治水、生产率，4个项目。此外，据点还根据人口的数量有一项“必须收入”，如果9月时据点的军粮收入低于必须收入，民忠就会下降。

农地：土地的面积，以“开垦”指令提升。农地值越大，能获得的军粮越多。而且随着农地增加，流民会在次月转换成农民，劳力也能有相应的增加。

肥沃度：土地的肥沃程度，以“养土”、“施肥”指令提升。肥沃度会随着每年9月的军粮收获缓缓下降。

治水：治水程度，以“灌溉”指令提升，执行“开垦”会下降。治水能减轻台风等灾害的损害程度，降低洪水的发生几率。

生产率：生产效率，以“播种”、“除草”指令提升。生产率初始值由据点民忠、以及农民和民兵的比例决定，且每到9月都会重置回初始值。

除了资金以外，执行农业指令还需要消耗良种、肥料和劳力，这3类项目在每年9月会自动回复。

资源	作用
劳力	可征用农民执行劳役的多寡，基于势力所拥有的农民数量
良种	在春季播种时消耗，可以通过方策“良种选别”来增加
肥料	在冬季施肥时消耗，可以通过方策“肥料增产”来增加

军事

募兵：对指定据点召集士兵，改变民和兵的比例。民分为“农民”和“流民”两种，兵则分为“农兵”和“足轻”两种类型，具体参看后文介绍。

宣战：向指定势力发出宣战布告，双方进入合战状态。

行军：集结各据点的部队移动至目标郡，只能在宣战或被其他势力宣战、进入合战状态后，方能以敌方领地为行军目的地。



民与兵



▲黄色闪烁的据点代表收获量充足，建议用来增加农兵；红色闪烁的据点代表收获量未达标，建议减少农兵。

募兵界面如图所示，通过方向键←/→和L1/R1键能调整据点中农兵、农民以及足轻、流民的比例。农民的数量影响生产率和军粮收入，足轻的数量影响资金支出，详细的区别请参看表格。

种类	特性
农民	①定居于固定郡、专门从事农业的百姓，可以获得军粮；②农地减少的话，数量也会跟着减少；③无法参加战斗，经由募兵能成为农兵
农兵	①半农半兵的百姓，获得的军粮低于农民；②无需消耗资金，但生产率不如农民；③战斗能力不如足轻，决战经过一定回合或战况不利时士气会下降
流民	①无职的百姓，有可能会移居他郡；②农地增加后会成为农民；③经由募兵能成为足轻
足轻	①专门从事战斗的士兵；②需要按月支付资金，资金为0时变回流民；③战斗能力高于农兵，士气不容易下降，且战况有利时士气会上升

注：农兵、足轻还有等级概念，可以通过志特性、方策的手段提升。

每个据点的人口=据点所支配郡内的农民+农兵+流民+足轻的合计总数。据点的流民会逐月自动增加，如果农地值增加，流民会自动转化为农民，或是由募兵指令训练成足轻。流民会在据点的发生以下条件时离开避难：①据点周边发生决战；②据点发生了攻城战。避难的流民无法用于农业或募兵，一定时间过后，避难的流民有可能返回原据点，或是干脆移居其他据点。

民忠

民众对大名抱持的忠诚度以民忠呈现，依据据点而不同。民忠越高，内政越容易施行，反之农业的生产率会下降，且容易发生一揆，发生一揆的据点无法执行农业和募兵等指令。

◆民忠高的好处

①流民（人口）容易增加
②不容易发生一揆
③农业的生产率容易上升
④募兵的所需时间缩短

◆提升民忠的方法

①农地增加到一定程度以上迎接9月的军粮收获，或发生丰收
②执行“农业”→“免除劳役”
③形成大商圈
④据点的强度高
⑤以方策的效果减轻灾害造成的损害
⑥特定的志特性效果
⑦与特定势力处于合战状态
⑧与周边势力维持友好关系
⑨长时间没有进入合战状态
⑩在决战中获胜或压制敌方的据点

◆民忠降低的原因

①军粮入不敷出
②发生歉收
③因灾害造成损害
④特定的志特性效果
⑤与特定势力处于合战状态
⑥与周边势力敌对
⑦合战状态长期持续（越久降低越多）
⑧本方势力的据点被敌人包围
⑨决战败北或本方势力的据点沦陷
⑩负伤的民众多

外交



亲善：任命一名武将作为奏者，与其他势力进行亲善交涉，提升印象（消耗 300 资金 / 月）。此时要选定想要达到的印象数值，亲善行为会持续到印象提升至指定数值后自动解除。奏者的外政越高、与对象大名的相性越好，亲善的提升效果就越好。印象越高，进行交涉时的成功率也就越高，此外印象的上限还会因为双方利害关系而改变。

交涉：印象提升至指定数值以上后，就能与其他势力展开交涉，具体指令功能请参看表格。印象 20 以上可通商，40 以上可展开交易，60 以上可同盟，80 以上可通婚，一般情况下印象上限为 100。

援军：在合战状态时，请求其他势力在 6 个月内出借城池和兵力，一般会被要求支付报酬。援军攻下的据点同样为本方势力所有。同盟和从属势力也会向本方请求援军，玩家可以索要报酬，一旦拒绝则可能造成印象恶化。

归还：要求其他势力立刻归还之前借予的据点和兵力。提前收回援军需要支付违约金，同时也会使目标势力的印象恶化。不过若是本方正在遭受攻击时，提出收回援军算是合理要求，被接受的同时也不会影响印象。

断交：与指定势力断绝一切外交关系，与该势力间会留下遗恨，邻近势力的印象也会下降。

类型	指令	效果
外交	通商协定	允许进驻彼此领内的商圈
外交	缔结盟约	缔结为期最长 2 年的不战同盟
外交	缔结婚姻	缔结无限期的婚姻同盟，主动送出公主比较容易成功
外交	从属	要求对方从属于本方势力
外交	臣服	主动提出从属于对方势力
外交	指示断交	要求对方与指定势力断绝外交往来
物资	资金	与对方展开交易，用物资换取资金
物资	军粮	与对方展开交易，用物资换取军粮
物资	军马	与对方展开交易，用物资换取军马
物资	铁炮	与对方展开交易，用物资换取铁炮
合战	谈和	与正在进行合战的对手讲和并结束战争
其他	家宝	要求对方献出家宝，本方用物资进行交换
其他	废城	要求对方撤除已完工的城池
其他	解除独占	要求对方解除对指定商圈的独占
其他	役职	授予其他势力役职以改善印象，志为“幕府再兴”才能实行

注：一旦遭到对方势力的敌视或憎恨，就无法展开除“谈和”以外的交涉指令。

普请

改修：消耗资金提高据点的耐久，也能强化据点遭受强攻时的反击能力，令城池不容易沦陷。一般城池最多能改修到 A 级，安土城、小田原城、大坂城能改修到 S 级。

修复：消耗资金让据点的耐久在一个月内完全修复，即使不主动执行修复，据点的耐久也会逐月自动恢复，因此只在紧急情况下使用。

筑城：消耗资金，在邻接郡尚未建筑据点、且本郡没有其他据点的区域建立新的据点，也会因此成立新的商圈，增加人口。根据郡的地形，完成的据点分为平城或山城两种情况，前者的造价更便宜、改修时间短，后者的耐久力较高、更容易应付笼城战。

撤除：将“筑城”指令所建立的据点拆除，商圈也会随之跟着撤除，家臣则会自动移动到最近的据点。

人事



配属：在本方势力的据点间调整武将配置。正在移动或出征的武将无法配属。

任命：对本方势力的据点任命城主，上任的武将会因此提升忠诚。城主的统率越高，据点在笼城时就越不容易沦陷。

举用：将本方领地内的浪人举用为家臣，并移动到距离最近的据点。有浪人到访时他们会在月初毛遂自荐，自动进入举用画面。

流放：将家臣逐出本方势力使其成为浪人，遭到流放的武将无法立刻举用。

大名

家宝：将大名或武将所持的家宝赠与家臣提升其忠诚，家宝的等级越高效果越好，被没收家宝的家臣则会降低忠诚。当大名持有茶具或香具时，能提升全体家臣的忠诚。在赠与某些武将特定武具或名马后则可以提升他们的能力，具体请参看表格。

结亲：让未婚的家臣结婚，结亲后武将的忠诚会大幅增加。如果是与大名一门的武将或公主结亲，还能将该武将纳入门下作为继承者人选。每名男性武将最多可以娶 1 名正室、3 名侧室，每名女性角色只能嫁给 1 位夫君。

隐居：当前大名隐居，从一门武将中选择继承者交付大名的职务，新任大名可以选择是否继承前代大名的志。原大名在隐居后仍可以行使普通武将的职责，包括出征或担任外交奏者。

委任：对农业、商业、募兵、配属、交易、评定 6 个项目进行委任，托管给 AI 处理。建议募兵和交易这两项还是由自己打理，否则 AI 很容易搞出财政赤字。

家宝	对应提升能力的武将
鬼丸国纲	足利义辉
童子切安纲	足利义辉、松平忠直
三日月宗近	足利义辉、山中鹿之介、宁宁、松平秀忠
大典太光世	前田利家
骨喰吉光	足利义辉、松永久秀、木下秀吉、大友宗麟、木村重成
宗三左文字	今川义元、织田信长
压切长谷部	织田信长、黑田官兵卫、黑田长政
雷切	立花道雪
鞍切景秀	伊达政宗
日光一文字	北条氏康
大般若长光	足利义辉、三好长庆、织田信长、德川家康、奥平新昌
日光助真	德川家康
大包平	池田辉政
日本号	福岛正则、母里太兵卫
蜻蛉切	本多忠胜
御手杵	松平秀康
皆朱枪	前田庆次
单镰枪	加藤清正
甕通枪	酒井忠次
马上宿许桶	真田幸村
爱山护法	铃木重秀
金陀美具足	德川家康
小樱韦威铠	武田信玄
黑漆涂五枚胴	伊达政宗
月轮文最上胴	立花宗茂
黑糸威横矧具足	细川忠兴
朱漆涂佛二枚胴	井伊直政

家宝	对应提升能力的武将
马蔺后立付兜	木下秀吉
爱染形前立兜	樋口兼续
燕尾形兜	蒲生氏乡
银白檀涂兜	黑田官兵卫
黑漆涂唐冠形兜	藤堂高虎
松风	前田庆次
黑云	武田信玄
白石	德川家康
三国黑	本多忠胜
鬼鹿毛	武田信虎
大鹿毛	明智秀满
膝突栗毛	岛津义弘
帝释栗毛	加藤清正
放生月毛	长尾景虎

军略之章

宣战



本作强制要求玩家必须先宣战、或是被其他势力宣战，进入合战状态后，方能向敌方势力的据点进军。宣战以后，与本方关系较好的势力有可能会提供一定的物资援助，玩家也可以向他们请求援军。如果第三方势力与敌方势力的关系较好，即使本方已经与其结成婚姻同盟，他们仍有可能撕破盟约，因此宣战前务必在外交视图界面仔细确认其他势力之间的关系。

当本方附近的其他势力发生合战时，系统会讯问是否要协助其中一方。提供协助的话，援助对象的印象会提升；反之如果拒绝向同盟势力提供援助，该势力的印象就会下降。

长期处于合战状态会导致民忠降低，想要结束合战状态只有两种方法：①消灭敌方势力；②与敌方势力谈和。处于劣势的势力也会主动向玩家求和，往往还会开出割地、献上资源或臣服的有利条件。

◆无法宣战的势力

①已经与本方处于合战状态的势力（必须先断交）

②与本方为同盟或从属关系的势力

③本方协助、或是协助本方的势力

战意

有势力进入合战状态时，屏幕左上方就会出现“战意槽”，表示双方势力的民众和士兵对战争的期望程度，战意槽下方是提供援助的第三方势力。战意越高，笼城时据点就越不容易陷落，决战时各部队的开场士气也越高。势力在一段时间未进行任何合战的话，战意就会恢复到某个特定数值。因此战意高涨时，不妨趁势一路高歌猛进，尽快吞并敌人的版图；一旦战意低落，可考虑派出使者与对方停战，以争取重整态势的时间。

◆提高战意的方法

①战胜国力大于本方的势力

②战胜兵数多于本方的势力

③战胜战意较高的势力

④于兵数较多的决战中取胜

⑤给予敌方部队极大的伤害

⑥势力圈内发生特定灾害

行军



①合战情报，显示处在合战状态的双方势力的战意。

②行军路线，本方以蓝色表示，敌方以红色表示，按 L1+ ○键能设置中继点。

③目的地情报，行军目标的据点或郡的基本情况。

④本方军势的状况，依此是：军粮（括号内为部队每月的消耗量）、军马、铁炮、兵数。

⑤抵达目的地后的交战情况，除了显示到达时间、双方的总大将和兵数外，战斗分为笼城战和决战 2 种。

宣战后，以政策指令的“行军”或点击据点后选择“出征设定”，都可以让本方部队出征。确定进军的目的地后，系统就会集结各据点的部队向目标进发并自动设置路线。按 L1+ ○键可以设置中继点，以此来制定想要的行军路线。

需要注意的是，各个郡的战场大小和地形都会对决战造成不同的影响，具体包括两个方面：①兵数上限，战场的大小对初期兵数的上限有所限制，超出上限的士兵一开始无法参战，只要让部队停留在初始地点保持不动，兵数就会随着时间的流逝缓缓增加；②地形，不同的地形会对特定部队造成强化或弱化的影响，具体请参看表格。在军事视图下，对本方不利的郡会以红色显示，对本方有利的郡则是以蓝色表示。与敌方部队决战时要尽量选择优势战场，避开不利的局面。

地形	效果
平地	骑马强
湿地、农地	骑马弱
森林	铁炮强
河川	铁炮弱
寺、神社、商圈	防守方有利
山岳	防守方大幅有利

◆行军路线可以通过的区域

①本方的势力圈

②同盟、从属或婚姻关系的势力圈

③收到或已提出宣战布告的敌方势力圈

④助阵本方阵营的势力圈

部队编程



确定行军的目的地后，系统会自动编制出阵的部队（最多 9 支），每支部队最多带 3 名武将。玩家可以一目了然地看到各部队的基本情况。由于路程的远近不同，部队抵达集结点的时间也各有早晚，玩家

可以通过“解除”和“追加部队”指令手动进行更改。在行军的过程中，出阵武将的个性也会对部队造成影响。不过多名拥有相同个性的武将一起出征时，其个性效果并不会叠加。



①部队的情报，包括出征武将、兵数和兵装。
②部队的能力，从左到右依次是：统率、攻击力、防御力。统率影响部队的士气和移动速度。
③部队能使用的战法、作战，以及对行军有影响的个性，由部队的主将和两名副将决定。
④农兵和足轻的数量以及等级。注意，农兵和足轻的比例只能在“募兵”时调整，出阵时是无法改变的。等级可通过志特性和方策提升。
⑤部队装备的兵装。装上数量充足的军马或铁炮，才能在决战时使用特定的战法。

笼城战

当部队抵达敌方据点时，就会展开笼城战。城池名称下方的圆形槽表示据点的士气，再下方是守城的兵数。笼城方只受到城主能力（统率影响士气）以及个性的影响。

本作在攻城时并不需要进入决战界面，进攻方可以选择“包围”，对据点围而不打，降低守城方的士气；或是采取“强攻”，降低据点的耐久，当耐久降低到一定程度后，守城方的兵数就会开始减少。无论将据点的士气还是兵数降为0，都可以夺取城池。区别在于强攻时会受到守城方的猛烈反击，进攻部队的兵数会受损，而且攻陷城池后还需要进行修复。

当本方据点遭到敌人的包围时，如果笼城能够坚持一段时间，不妨等周边赶来的后援部队与城内的守军会合后再展开决战。反之如果被包围的据点主动选择“城外决战”，则只会由城内的守军与敌人进行决战。如何抉择应根据战争的情况灵活判断。



决战

在行军的途中遭遇敌方部队，双方发生冲突后就会展开决战。玩家可以亲自指挥各部队，体会运筹帷幄的乐趣。准备阶段结束后，决战会以“命令阶段→进行阶段”交替的方式展开。

经过补丁的更新，决战开始前还追加了“自动作战”功能。家臣会提示此战取胜的可能性，按×键可以不指挥决战，而是交给AI快速处理。利用此机能可以节省不少时间，但面对强力敌人时建议还是手动操作，因为即使兵力占优，AI也经常会莫名其妙地落败。

◆决战的胜利条件

①让敌方的总大将部队撤退　②让战况槽完全变成蓝色

准备阶段



①本方势力的总兵数和决战开始时的初期兵数，初期兵数根据郡（战场）的不同而有所差异。
②各部队的主将、兵装和兵数情况。
③战场的天气、地形以及阵地的数量。
④双方总大将、兵装和兵数情况。
⑤部队采取的作战方针。
⑥更改本方部队的配置和作战方针。
⑦确认本方的部队列表。
⑧开始决战。

命令阶段



①交战双方的兵数、战况槽，以及当前的天气情况。
②部队列表，按L1+□键可切换至此。
③当前光标选定的部队情况，包括攻防能力和所能运用的战法。
④正在实行的作战方针。
⑤敌方部队，问号表示这是由斥候侦查出的大致位置，红色线圈表示敌方的移动范围。
⑥本方部队的情况：英文字母表示部队的战斗能力，E～S从低到高；主将头像边的蓝色数字是当前兵数，右侧的绿色数字表示后备兵数；主将头像下方的为士气槽。
⑦阵地情报，被敌方部队经过就会遭到破坏。
⑧军师建议按钮，按□键切换至此听取军师对当前战况的分析。
⑨自动作战按钮，按触摸板就能交由AI自动对各部队下达作战指示。
⑩进行按钮，按△键切换至此结束命令阶段。

在命令阶段，玩家可以对本方各部队下达具体的指示。主要有以下几点要素需要注意。

会合：如果开场后让部队保持原地不动，因战场上限而没有立刻参战的士兵就会陆续赶来。

一旦部队开始移动或战斗，就无法与后续部队会合。

阵地：率先抵达战场的一方有阵地优势，能在支配“阵”的情况下展开决战。保持阵地不被敌方破坏，3个回合以后战况槽就会自动趋于优势。

移动范围：黄色的线圈表示部队在本回合内可移动的范围，距离会受到地形、兵装的影响，选定目的地后还要决定部队的朝向。如果目的地设在可移动范围外，那么部队在次回合会自动向该场所移动。

视野：部队前方的扇形表示视野范围。开战时双方部队皆处于“未发现”状态，斥候的情报会提供敌方的大致方位。玩家必须预判AI的行动路线，尽快找出敌方部队的实际位置，并争取从对方的视野范围外发起偷袭。

铁炮的射程：装备铁炮时会以平行线条的形式显示铁炮的瞄准线，敌方部队进入射程范围后就能发动“铁炮”战法。

战法：当武将在战斗中提案时，主将的头像边会出现一个“军配”形状的图标。选择部队后按□键配合方向键就能发动各种战法。使用时需要注意，战法的目标不一定就是距离最近的敌方部队，一定要看清瞄准线所指向的目标。

天气：战场的天气会随着回合的进行自动发生变化，具体的影响请参看表格。

天气	影响
晴 / 阴	无特殊效果
雨	视野变窄，无法发动铁炮的战法
雾	视野大幅变窄，无法发动铁炮的战法
雪	士气容易下降，无法发动铁炮的战法

进行阶段

命令下达完成后，切换并点击进行按钮让战场的时间开始流逝，各部队就会遵照命令阶段的指示移动并作战。此阶段无法对部队做出任何操作，只能静静观看战场的变化，并构思下一次命令阶段的对策。需要关注的要素主要为以下几点。

兵数：部队的兵数耗尽后，就会自动从战场上撤退。在兵数不如对方时，设法对总大将展开集中攻击，迫使其撤退就能获得决战的胜利。

士气：双方部队发生交战时，不但兵数会受到折损，士气也会徐徐下降。在非战斗状态下，士气则会缓缓上升。一旦士气槽耗尽，部队就会陷入溃逃状态，此状态的部队不受命令，且各项能力大幅下降，兵数的减少速度加剧。溃逃状态的部队会自动提升士气，直到一半以上时就能重归战线。如果部队中包含农兵，一旦决战时间过长或接连陷入劣势，就有可能造成士气下降。农兵所占的比例越高，士气就越容易下降。相反足轻在战况保持优势的情况下，则会发生士气上升的情况。

奇袭：始终未进入过敌方视野的部队发起攻击时，就算发动奇袭。已被敌方发现的本方部队，在“凸”字型标志的外围会出现一个红圈。

夹击：部队同时遭到敌方多数部队的攻击时，就能触发夹击效果。

战况槽：当战况向本方有利的方向倾斜时，战况槽的蓝色部分就会慢慢压过红色的部分。让战况槽完全变成蓝色同样能够取胜，一般比耗尽总大将的兵数要容易得多。让战况槽趋于有利的方法为——①形成夹击状态；②成功发动奇袭；③保持阵地不被破坏；④让敌方部队溃逃或撤退。



▲本方部队士气较低、濒临溃逃时，左侧部队列表处的头像会变红。

作战



决战开始前可以选择一种作战方针，部分部队会被自动设定成诸如有奇袭、诱饵功能的特殊部队，运用得当就能在战斗中发挥奇效，具体请参看表格。能够选择的作战受到参战武将、战场地形和本方部队数量的影响，海上决战的作战方针也与陆地大不相同，大多数是将所有部队与本阵形成一个船团展开各种行动，无法对部队下达单独的移动指示。

作战名	说明	地形条件	必要部队数
无阵型	不制定特殊作战方针	—	—
啄木鸟战法	啄木鸟队于开战时脱离，一定回合后绕至敌军本阵后方	森、山、山路	3
冲杀敌阵	选择一支部队担任砍入队，开战一定回合内发现敌军本阵时全能力上升并自动展开突击	海以外	2
神出鬼没	准备奇袭特化部队，尝试从敌人的视野外发动攻击，奇袭成功时敌方士气大幅下降	山路、森、山、川、湿地	3
双头龙	将部队分成负责攻击与专职防守，游击队的移动速度和攻击力上升，守备队的防御力上升	海以外	7
大将先驱	大将在先头领军进攻，开战五个回合内全能力上升，但无法接受命令，护卫队的移动速度上升	海以外	3
诱饵挑拨战法	诱饵队于一定的回合数会重复进行挑拨行动，引诱周围的敌人	海以外	2
全军突击	令全军成为突击队进行攻击特化，在开战五个回合内提升移动速度和攻击力，自动展开突击但无法接受命令	海以外	1
十面埋伏	以诱饵队引诱敌人，再让复数的埋伏队尝试从视野外发动攻击，奇袭成功时敌方士气大幅下降	山路、森、山、川、湿地	6
五色备	以负责不同内容而区分颜色的五色部队为重心进行战斗，黄备队视野变宽，赤备队攻击力上升，白备队移动速度上升，黑备队防御力上升，青备队奇袭成功时敌方士气大幅下降	海以外	5
钓野伏	钓队引诱敌人，野伏队于开战时脱离。当钓队诱敌成功开始交战后，野伏队于次回合出现将敌人包围	山路、森、山、川、湿地	4
伪诈术策	将敌人引诱聚集到诡计队周围后，用计谋停止其行动一个回合	海以外	2
森林强袭	已适应在森林中行动的奇袭特化部队移动速度上升，尝试从敌人的视野外进行攻击，奇袭成功时敌方士气大幅下降	森、山、山路	3
车悬之阵	车悬队以本阵为中心如同车轮般不停歇地在圆周轨道上展开攻击，攻击力上升但无法接受命令	大道、平地	5
川舟下战法	川舟队于进行阶段结束时位于河川地形的话，会沿着河川自动移动	川	4
军师游击	将军师统括队的守备力对应军师的“智略”值	海以外	4
焙烙火矢	焙烙船团和普通船团配合本阵船团自动移动，接触焙烙船团的敌军士气下降一次	海	3
铁甲船配备	铁甲船团、普通船团配合本阵船团自动移动，铁甲船团的攻击力上升、防御力上升，自动对一定距离内的敌军展开大炮攻击	海	7
单横阵	单横阵船团的移动速度上升，配合本阵船团自动移动	海	—
弓形阵	弓形阵船团的攻击力上升，配合本阵船团自动移动	海	—
轮形阵	轮形阵船团的攻击力上升，配合本阵船团自动移动	海	—

战法一览

发动战法会令攻击力、士气攻击力、防御力、移动速度这 4 个项目上升（蓝色箭头）或下降（红色箭头），少数还对视野造成影响。在选择战法时应仔细观察图标和箭头。主动战法需在命令阶段选择发动，满足特定条件时，被动战法就会在进行阶段按几率自动发动。

主动战法	略称	说明	效果	必要兵装
突击	突击	对眼前的敌人进行猛攻	本方攻击力↑↑、移动速度↑	—
临战	临战	驻足不动强化防守	本方防御力↑↑、视野↑	—
死兵	死兵	当自身陷入险境时，会进行最后的奋战	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑、防御力↑	—
急袭	急袭	追击溃逃的敌人	本方攻击力↑、士气攻击力↑、移动速度↑	—
戒备	戒备	为避免溃逃而暂时撤退	本方防御力↑↑、移动速度↑	—
叱吒	叱吒	锁定攻击本方的敌人	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑、移动速度↑	—
太鼓助兴	太鼓	当战况处于优势时提升周围本方部队的气势	友军攻击力↑、士气攻击力↑、防御力↓↓	—
鬼柴田	鬼柴	当战况处于优势时顺着气势突击	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑、移动速度↑	—
铁炮	铁炮	对前方的敌人用铁炮进行攻击	射击攻击	铁炮
骑马突击	骑突	以骑兵队向眼前的敌人进行猛攻	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑、移动速度↑	军马
骑马铁炮	骑铁	以骑马铁炮队对前方的敌人进行攻击	射击攻击；敌方防御力↓↓↓、移动速度↓↓	铁炮＋军马
轻率之人	轻率	当战况处于优势时，舍弃防御而倾力于攻击	本方攻击力↑、移动速度↑、防御力↓↓	—
卧薪尝胆	卧尝	当战况处于劣势时，驻足不动强化防御	本方防御力↑↑、移动速度↓↓	—
瓦解气势	瓦解	削弱敌方部队的气势	本方移动速度↓↓；敌方士气攻击力↓↓↓	—
阻挠	阻挠	降低敌方部队的速度	本方移动速度↓↓；敌方移动速度↓↓↓	—
全速驰骋	驰骋	尚未与敌方交战时，能舍弃防御骑马全速前进	本方移动速度↑↑↑、防御力↓↓	军马
一莲托生	一莲	当自身陷入险境时，会与溃逃中的敌人同归于尽	本方攻击力↑、士气攻击力↑、移动速度↑↑	—
乱世之华	乱华	当自身陷入险境时，持续战斗直到敌人感到恐惧为止	本方防御力↑↑↑；敌方攻击力↓、士气攻击力↓↓↓	—
赤备	赤备	当战况处于优势时，响彻威名让敌人退缩后进攻	本方攻击力↑、士气攻击力↑；敌方防御力↓↓	—
虎狩	虎狩	张扬自身胆量，让敌人退缩后进攻	本方防御力↑；敌方防御力↓↓	—
鬼左近	鬼左	当战况处于劣势时，发出如恶鬼般的气魄战斗到最后	本方士气攻击力↑↑↑、防御力↑↑	—
银之鲶尾	鲶尾	会在本方部队陷入危机时出手相救	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑、防御力↑、移动速度↑↑	—
十文字枪	十枪	当战况处于劣势时，以怒涛般的攻势攻击敌方总大将	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑、移动速度↑↑；敌方士气攻击力↓↓↓	—
奥义一闪	一闪	让敌人见识自身武艺后进攻	本方士气攻击力↑↑	—
鬼美浓	鬼美	发挥自身的顽强来进攻	本方防御力↑↑	—
男伊达	男伊	当战况处于劣势时，一边引诱敌人一边顽强地忍耐	本方防御力↑↑、移动速度↓↓↓	—
镇西一	镇西	站向前锋使本方奋起	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑；友军攻击力↑↑、士气攻击力↑↑	—
逆抚	逆抚	扰乱敌人的动作来削弱其防守	本方移动速度↓↓↓；敌方移动速度↓↓↓、防御力↓↓↓	—
策士	策士	计策谋略来大幅地削弱敌人攻势	本方移动速度↓↓↓；敌方攻击力↓↓↓、士气攻击力↓↓↓	—
雷神	雷神	亲自耀武扬威来让敌方士兵感到恐惧	敌方攻击力↓↓、士气攻击力↓↓	—
越后二天	二天	作为突击的前端，崩坏敌方的防守	本方攻击力↑、士气攻击力↑、移动速度↑；敌方防御力↓↓	—
赤备骑马	赤骑	骑马突进来崩坏敌人防守	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑、移动速度↑↑；敌方防御力↓↓	军马
瞄准狙击	狙击	开炮射击崩坏敌人防守	射击攻击；敌方防御力↓↓	铁炮
三段射击	三段	一边固守防御一边进行射击阻止前方的敌人前进	射击攻击；本方防御力↑；敌方移动速度↓↓↓	铁炮
射击贯穿	射穿	若自身陷入险境，能进行正面突破以求逃脱	射击攻击；本方士气攻击力↑↑、防御力↑↑、移动速度↑↑	铁炮
最大战速	战速	海战时，能以最大船速向敌方船影前进	本方攻击力↑、士气攻击力↑、移动速度↑↑；友军移动速度↑↑	—
众寡奋迅	奋迅	让大军奋起进攻	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑、防御力↑↑	—
蜻蛉切	蜻蛉	对敌方总大将疯狂攻击使敌方畏缩	本方攻击力↑↑↑、防御力↑↑↑；敌方攻击力↓↓、士气攻击力↓↓	—
七难八苦	七难	当本方总大将交战时，奋起直奔总大将之处	本方攻击力↑↑↑	—
斗志高昂	斗志	尚未发现敌人时，提升速度搜寻敌人	本方移动速度↑↑↑	—
忍者侦查	忍查	尚未发现敌人时，加强观察拓展视野	本方视野↑、攻击力↓、士气攻击力↓	—
十死一生	十死	以不畏惧敌方大军的觉悟来战斗	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑、移动速度↑↑	—
比兴之人	比兴	闪躲敌方大军以抑制其攻势	敌方攻击力↓、士气攻击力↓↓↓、移动速度↓↓↓	—
被动战法	**略称**	**说明**	**效果**	**必要兵装**
六天魔王	魔王	当战况僵持不下时，亲自率先领军进攻带起周围的气势	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑、移动速度↑	—
越后之龙	越龙	在敌军本阵前时获得毗沙门天的加护	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑、防御力↑↑、移动速度↑	—
甲斐之虎	甲虎	当自身陷入险境时，能坚毅不挠并促进周围本方部队的攻势	本方攻击力↑↑、防御力↑↑；友军攻击力↑↑、士气攻击力↑↑	—
八咫鸟	八咫	当战况处于劣势时，对前方敌人进行强力的射击	射击攻击	铁炮
威吓射击	威吓	开炮使敌人畏惧藉此拉开距离	射击攻击；敌方攻击力↓↓、士气攻击力↓↓、移动速度↓↓	铁炮
倾奇者	倾奇	不分敌我皆降低防御	本方防御力↓↓↓；敌方防御力↓↓↓	—
胜鬨之声	胜鬨	当战况僵持不下时，呐喊胜利之声打击敌方士气	本方士气攻击力↑↑↑	—
鬼岛津	鬼岛	当战况处于劣势时，疯狂进攻	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑、移动速度↑↑	—
三河魂	三魂	当战况处于劣势时，强化防守忍耐	本方防御力↑↑↑	—
一心求胜	求胜	当战况处于劣势时，削弱周围敌人的能力	敌方防御力↓↓、移动速度↓↓	—
独眼龙	独龙	当战况处于劣势时，吸引敌人注意力后进攻	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑、防御力↑↑	—
老虎咆哮	老虎	若自身陷入险境，能如年老却依然凶猛的老虎般战斗	本方攻击力↑↑、防御力↑	—
鬼义重	鬼义	以旁人无法接近的武勇来进攻	本方防御力↑↑、移动速度↑↑	—
大返	大返	当战况处于劣势时，全速战斗分出胜负	本方移动速度↑↑↑	—
门徒鼓舞	鼓舞	当附近有本方部队时，能鼓舞门徒使其发挥潜力	本方防御力↑↑	—
海道一	海道	当战况处于优势时，向敌我双方夸示自身威信	本方攻击力↑↑、士气攻击力↑↑	—

注：“骑马铁炮”是拥有志特性“龙骑兵”或实施方策“龙骑兵配备”后，同时装备铁炮和军马时才能运用的。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

补充之章

追加指令·开发



①光标所在郡的信息，下方亮起的图标表示可开发相应的设施。
②各郡已开发设施的图标以及等级（LV）情况。
③本方势力的郡分为三种颜色：绿色，可建设特殊条件的设施；浅蓝，可建设据点相邻限定的设施；深蓝，可建设无特殊条件的设施。
④当前选定开发的设施以及所需资金和奉行情况。

中文版 1.03/ 日版 1.06 补丁于 3 月 8 日更新，最大的变化是在“内政”项目中追加了“开发”指令。消耗资金能在本方势力范围内没有据点的空白郡建设一种设施，于一定范围内获得各种追加效果。设施落成后还可以让武将担任奉行继续发展，提高设施的等级（LV）和效果。人选对于设施的“适性”依内政能力值以及是否习得相关的个性而定，适性越高，开发设施所需的时间越短，可推动发展的等级上限也会越高。

开发指令	效果
新设	在领地内建设设施
继续发展	让之前担任开发的奉行发展设施，提高等级
发展	委任新的奉行，让其发展设施提高等级
撤除	撤除已有设施

◆以下情况可能导致设施的等级下降甚至消灭

- 设施所在的郡发生灾害
- 设施所在的郡遭到敌方军势入侵
- 设施所在的郡或相邻的郡发生战斗（※注）

注：战斗包括攻城战，亦会波及相邻的郡。但是“防垒”、“砦”若仅在敌人入侵时不受影响。

设施一览

设施的效果会影响相邻据点或一定范围内的郡，具体因设施种类而异。从复数设施获得相同效果时，效果可以叠加，但是有“合计等级上限”设定的设施，无法获得比上限更高的效果。砦、防垒的效果无法叠加，只会直接套用最高等级的效果。

设施	类型	设置条件	设施效果	相关个性 1	相关个性 2
商人町	生产	有商圈	每月从商人町获得金钱 70×LV+ 商圈生产的 5%	商圈经营	交易商
渔村	生产	“渔港”周边	每月从渔村获得军粮 40×LV	水军训练	水利上手
贮水池	生产	“川”地形	抑制范围内的洪水、干旱的发生，据点的军粮收入增加 4%×LV	农业知识	水利上手
锻冶村	生产	—	每月生产铁炮 6×LV，有“铁炮锻造”处效果 5 倍	铁炮配备	铁炮知识
牧场	生产	—	每月生产军马 8×LV，有“马产地”处效果 3 倍	骑马配备	韦驮天
宿场町	人心	与本方势力据点相邻	相邻据点的流民增加量上升 35×LV	交易商	民众统制
茶屋町	人心	与本方势力据点相邻	相邻据点的民忠上升 2×LV	教养人	堺人脉
用兵塾	塾	与本方势力据点相邻	相邻据点武将的统率经验值上升、偶尔获得个性	韦驮天	士气向上
武艺塾	塾	与本方势力据点相邻	相邻据点武将的武勇经验值上升、偶尔获得个性	攻城心得	攻城专家
术策塾	塾	与本方势力据点相邻	相邻据点武将的智略经验值上升、偶尔获得个性	守城心得	守护神
治世塾	塾	与本方势力据点相邻	相邻据点武将的内政经验值上升、偶尔获得个性	新田开发	民政家
交涉塾	塾	与本方势力据点相邻	相邻据点武将的外政经验值上升、偶尔获得个性	名奏者	讲和巧者
练兵所	军事	与本方势力据点相邻	从相邻据点出征时的士气上升 1×LV	剑豪训练	水军训练
忍之里	军事	—	袭击范围内的敌方军势，使其兵数减少 0.5%×LV、军粮每天减少 1×LV 份	忍者斥候	细作谍报
巡视所	军事	—	提升范围内我方军势的战场兵数上限 1000×LV	农兵动员	足轻动员
防垒	军事	—	至相邻郡为止，敌我双方战场兵数上限皆降低 25%+5%×LV	筑城名人	地形侦查
砦	军事	—	至相邻郡为止，决战必将于我方阵营设置砦，战况变化量及视野扩大	筑城名人	地形侦查

注：贮水池、练兵所、忍之里、巡视所有合计等级上限的设定，贮水池为 30，其余皆为 20。

心得·换粮战术

所谓“兵马未动粮草先行”，军粮在 SLG 里的地位至关重要，本作大军出征时的消耗极大，军粮不足的话即使空有兵力也派不出去。以此为核心能开发出一套换粮战术，以实现“不战而屈人之兵”。

①首先玩家要有一定的经济实力作为基础。在攻打一个较大的势力前，先通过外交与其缔结友好关系，每月都利用交涉指令，砸钱换取对方的军粮，直至降到无法再交涉为止。（通过“势力情报”→“收支”可查看对方的军粮储备。）

②果断出兵直指目标势力的领地，但不用急着交战，引诱对方集结兵力并静静等待即可。对方所剩无几的军粮很快会耗尽，其部队则会直接从地图上消失，此时便可以快速攻向周边据点。

③本战术有两个注意点——其一，每年 9 月是军粮收成的时机，一定要在对方收获物资前扩大优势，推荐多线出击、迅速蚕食其地盘；其二，在本作更新 1.06 补丁后，设施“渔村”也能每月提供军粮，故对此战术有一定影响，不过好在物资数量较少，敌方派出的部队会受到严重限制，即使交战也能凭借兵力优势轻松碾压。

④除了用于快速攻陷敌方据点外，换粮战术也可以限制某些擅战势力（如武田、北条等）的扩张速度，免得他们发展太快，成为统一天下的巨大障碍。

心得·以小搏大

这是上文“换粮战术”的一个变种，核心思路也是先消耗敌方的军粮，只不过适用对象是不愿与我方交涉的敌对势力（即无法通过外交换取其军粮）。

①首先集结一支兵力较多的大部队 A，移动至本方范围内位于敌我双方边境的郡，引诱对方调集国内的兵马进入警戒状态。

②派出一支 1 ~ 2 千兵力的小部队 B，同样移动至大部队 A 所在的位置待机。

③果断解散大部队 A，由于我方的小部队 B 还在，敌方势力的防御部队依旧会被钉死在原地一动不动。

④进入长年日久的军粮消耗战，敌方派出的兵力越多，军粮损耗越快。配合减少我方军粮消耗、增加敌方军粮消耗的志、个性、方策、提案时效果更佳。

⑤耗尽敌方的军粮后就可以采取“换粮战术”里的第 3 步，快速侵吞地盘了。本战术的注意点是一旦长期处于交战状态，对民忠会有负面影响，需要配合志特性予以辅助或适时停战。



奖杯之章

奖杯总数	30	铜杯	14	银杯	10	金杯	5	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	50 ~ 60 小时左右
在线奖杯	无
最少通过关次数	6.5
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无



白金综述

无论玩家游玩的是日版还是中文版，在开始游戏前，都建议先联网更新。中文版 1.01/ 日版 1.04 补丁的最大意义在于追加了“跳过决战”的机能，这样一些优势明显、胜券在握的小规模作战可以交给 AI 处理，快速结束战斗；更新中文版 1.03/ 日版 1.06 补丁后，当弱小势力臣服于本方一定时间，属下会建议大名拉拢其成为家臣，确认即可兵不血刃地吞并版图。这在多周目通关时都有利于节省大量时间。注意，游戏的过程中不要在“机能选单”的“设定”中选择“电脑操控”，这样会导致无法获得奖杯！

由于奖杯与难度无关，因此建议以“初级难度”开始游戏，并选择剧本中国力排名首位的大名。事先利用“编辑武将”功能制造一些五围能力全满、拥有强力战法的角色，把他们统统设为预选大名的子嗣，这样能大大降低战斗的难度、加快通关的进程。如果想选择心仪的“志”，也便于用“隐居”指令来更换。剩下要注意的就是在通关的过程中，达成其他奖杯的条件了。白金的整体难度很低，只是通关 6 个剧本比较耗时。

最后要提醒的完美党们是，从《三国志 12》、《信长之野望 创造》开始，这两个系列推出《威力加强版》时，都是以 DLC 奖杯组的形式追加在本体里的。也就是说，即使原版已达成白金，奖杯完成率以后很可能会因为《PK 版》的发售而下降，这点需要注意。

实现大志之人
解锁条件 《信长之野望・大志》的全成就达成的证明

永结同心
解锁条件 大名自身通过婚姻同盟迎娶妻室的证明

需要我等的力量吗
解锁条件 缔结同盟的证明

流传后世之战
解锁条件 史实决战中取胜的证明

获得方法 快速的解法是选择“川中岛之战”剧本的织田家，由织田信长率军出征包围鸣海城（注意手动把总兵力调成 1000 人），然后向今川义元的部队进发，就会触发史实决战“桶狭间之战”。在战斗中集中火力猛攻义元，获胜即可同时解锁本奖杯以及“死兵无人可挡”。

感觉到海风了吗
解锁条件 海上・湖上的决战中取胜的证明

这就是信义的胜利
解锁条件 以联合军在决战中取胜的证明

获得方法 向其他势力请求援军，并与自己的部队混编即为“联合军”。

坚城乃万兵也
解锁条件 建筑了新城的证明

此城要如何改修为好
解锁条件 城防提升到最大的证明

获得方法 利用“改修”指令将城防升至 A 级即可，无需 S 级。

身为家督之任务
解锁条件 农业・商业・军事・议论各一种方策实施的证明

不可急功近利
解锁条件 商业命令全种类实施的证明

民以食为天
解锁条件 农业命令全种类实施的证明

从乱世幸存之智慧
解锁条件 外交命令全种类实施的证明

吾愿经受七难八苦
解锁条件 历经了全部灾害的证明

获得方法 灾害包括干旱、洪水、暴雪、台风、地震、瘟疫共 6 种，是随机发生的，在通关的过程中自然就会达成。

三河武士从不退缩
解锁条件 在决战中没有部队撤退的情况下取胜的证明

死兵无人可挡
解锁条件 在决战中战胜一倍以上数目的敌军的证明

获得方法 快速的解法请参看前文“流传后世之战”的奖杯。

武士重言行
解锁条件 达成 10 个言行录的证明

获得方法 本奖杯和“百战不败的真正实力”、“长久的思考是为仁爱之故”都是支持多周目累积的，因此不用太担心。

传授汝经商之奥妙如何
解锁条件 同时拥有 5 个大商圈的证明

百战不败的真正实力
解锁条件 取胜 50 回决战的证明

长久的思考是为仁爱之故
解锁条件 实施 30 个方策的证明

关东八州之霸者
解锁条件 剧本“河越夜战”通关的证明

三根箭矢折而不断
解锁条件 剧本“严岛之战”通关的证明

在风林火山的旗帜下
解锁条件 剧本“川中岛之战”通关的证明

乞求毗沙门天之照鉴
解锁条件 剧本“天下布武”通关的证明

三州统一的悲愿
解锁条件 剧本“高城川之战”通关的证明

如今正是拿下天下之时
解锁条件 剧本“恍如梦幻”通关的证明

获得方法 即第 6 个剧本“如梦似幻”，本奖杯的官方说明与游戏里没有统一译名。

见识我全部的军略吧
解锁条件 实施 20 种作战的证明

获得方法 作战的种类请参看前文表格部分，注意触发作战的地形和必要部队数，有针对性地来实施，陆地作战和水上作战也截然不同。利用“编辑武将”功能可以轻松地获得一些稀有的作战方针，而不用去降服特定史实武将。

龙将继续飞腾
解锁条件 解放 5 位大名的全志特性的证明

这就是钱的力量
解锁条件 金钱收入达到 10 万的证明

誓要创造乐土
解锁条件 势力人口达到 100 万的证明

向着崭新的天下
解锁条件 消灭全部势力的情况下通关的证明

获得方法 在 6 次通关的过程中，记得不要颁布“总无事令”，而是以消灭地图上所有势力的方式通关一次，耗时程度相当于多打 0.5 周目。





这年头日本游戏厂商把游戏本体和 DLC 全部打包之后移植到其他平台的新闻可谓是屡见不鲜，前有《伊苏Ⅷ》、《闪之轨迹 改》，后有《闪之轨迹Ⅱ 改》，这种形式也就和欧美厂商在游戏发售一年之后推出个收录了资料片和 DLC 的“黄金版”、“特别版”之类的行为差不多。在这样一个时代背景中又加上“《光明》系列”久久未有新作情报的这段日子里，SEGA 宣布要将《光明之响》移植到 PS4 上倒也算是情理之中。

对应游戏版本：1.00

文 秋沙雨　美编 NINA

PS4

光明之响 龙奏回音		SEGA	
シャイニング·レゾナンス リフレイン		角色扮演	中文版
2018 年 3 月 29 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 348 港币			

系统详解

键位说明

●探索时

键位	功能
○	确定、对话
×	取消
□	（在城镇里）注视
△	切换地图显示/（剧情时）隐藏文本框
方向键	选择项目
方向键↑	（在野外和迷宫里时）作战指示（全体）
R2	打开委托笔记
R1/L1	切换类别、原野聊天选项
L2+右摇杆	视角拉近/拉远
左摇杆	移动
×+左摇杆	冲刺移动
右摇杆	转动视角
R3	重制视角
按下触碰板	打开世界地图
OPTIONS	打开/关闭菜单、选择跳过事件

●战斗时

键位	功能
○	一般攻击
×	闪避/（龙化时）冲刺攻击
□	防御/精准防御/（龙化时）后垫步攻击/（龙化时·第二形态以上）甩尾攻击
△	崩解攻击
方向键↑+○/×/□/△	作战指示（全体）
方向键←↓→+○/×/□/△	作战指示（指定角色）
L1+○/×/□/△	原力技
L1+R1	龙装变化
R1	使用B.A.N.D
R2	锁定敌人/接触锁定
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
OPTIONS	打开菜单/暂停

PS4版的变化

●游戏画面全高清化（1080p），帧数提升至 60 帧。

●收录 PS3 版所有 DLC，部分会随着不同角色入队而加入道具栏，部分要随着流程进行解除一些设施的使用条件后才能获得。

●追加副歌模式。

●调整第 1 章 BOSS 战的强度；调整亚格南和雷斯提入队时剧情战斗的强度。

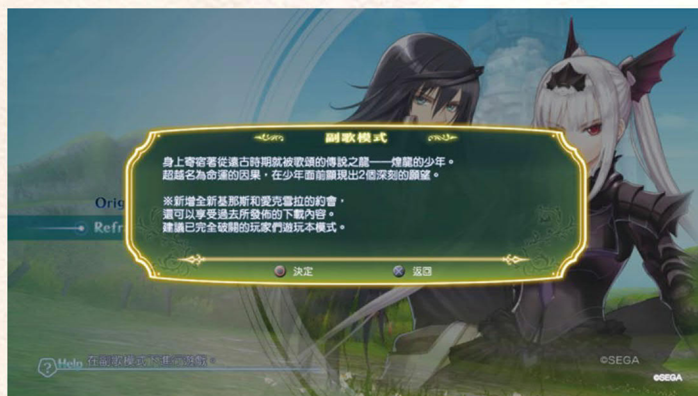
●调整琳娜在战斗里会使用近战普通攻击的 AI 问题。

●能够在委托页面确认委托的报酬和之前是否达成过等等。

●可以关闭弗洛玛吉的战斗提示语音。



开始游戏



进入游戏后可以选择“原创模式(Original)”和“副歌模式(Refrain)”。“原创模式”的内容和 PS3 版基本相同，而“副歌模式”则追加了基那斯和爱克雪拉的内容。

选择完模式之后就会开始选择难度，有休闲(Casual)和标准(Standard)两种难度，本作的奖杯和难度没有关联，所以各位可以根据自己的操作水平来选择难度，在游戏开始后也能够在系统菜单里进行更改。

地图探索

在城镇或者野外里探索的时候按住 × 键就可以进行冲刺，加快移动速度。

城镇或者野外在经过昼夜更替之后会刷新探索点，在游戏里的部分素材只能通过探索点才能获得。

打开野外地图能够看到当前地图上敌人的分布情况，不过探索点和宝箱不会在地图上标注出来，还需玩家自己进行探索。

在野外移动期间，画面的左下角有时候会出现队伍之间的对话或者需要让玩家选择选项来进行的对话，这些对好感度没有影响，纯粹是让玩家在跑地图时没那么的枯燥。



在本作里还有着天气的设定，不同的天气里野外出现的敌人种类和采集点的道具也会产生变化，在马尔加和史黛拉对话就能够在她那里查看天气预报。

城镇

海楼都市马尔加是玩家游戏期间的活动据点，在城市里可以进行物品的买卖、接受和汇报委托、预测天气、对龙刃器进行调音、进行魔法书迷宫的探索等行动。

想要让悠玛和其他队友约会的话也只能在马尔加里进行。



音律

在第 2 章里可以在马尔加城中莱尔的调音工坊对队伍角色的武器进行调音，简单来说就是更换武器的音律，每个音律都有不同的数值侧重方向和效果，获得方法也很多。音律可以通过战斗来不断升级，从而提高该音律的数值增长率，除此之外还能够通过将龙谱交给莱尔的形式来提高音律的熟练度，不同的音律所要求使用的龙谱种类也不一样。



在调音工坊或者系统菜单里可以装卸武器的技能断片，通过购买、地图探索或者炼金可以获得技能断片，每个音律可以装备的技能数量不同，同一音律的不同等级阶段中的技能上限数量也会有所变化。

营火点

野外各大地图里都能够找到营火，调查营火之后就能够在营地里休息，回复 HP 和 MP，同时还能触发和同伴们的夜晚事件。

晚上调查营火的话还能够进行炼金，有时候缺少回复品时可以通过这种手段来补充。

随着剧情的进行，马尔加的商人丽丝萝蒂以及魔法书迷宫的艾芙丽蒂会固定出现在营火点里，到时候可以通过她们来进行装备和回复品的补给工作或者练级等。



夜晚事件

当队友在队伍里战斗次数达到一定程度，累积起好感度之后，就能够在营火点或者马尔加里对他们进行“注视”，如果成功的话他们的头上会多出一个弦月的气泡，之后再调查营火或者前往海猫亭进行休息，到了晚上就能够触发和该队友的夜晚事件。





夜晚事件分为有选项和没选项的两种，没选项的无法增加好感度，不过能够让玩家看看剧情，有选项的又分为有增加好感和无增加好感的两种，后者无论选择哪个选项都无法增加和对方的好感度。

夜晚事件结束之后好感度又会恢复到初始值，这时候要继续通过战斗或者通关后使用道具来积累好感度，基本上 10 场战斗就能够触发 1 次夜晚事件，所以平时跑地图打杂兵的时候交换使用队伍角色是比较有效率的方法。

除了基那斯和爱克雪拉之外的其他队友都有夜晚事件的人格特质，所以为了奖杯，玩家也得不停地刷夜晚事件才行。

特别提醒：雾香的约会事件必须等到第 4 章才能触发，在前两章里无论刷多少次夜晚事件也不会触发她的约会事件。

M.O.E.S

在每个章节开始后的马尔加里或者是夜晚对话中，有些时候会弹出需要玩家进行选择的选项，选项共有 3 个，并且有时间限制。在马尔加和队友对话后出现的选项如果选择正确的话，除了能够提升角色的好感度之外，还能从他们那里获得额外的道具。夜晚事件的选项则是会增加好感度，当然正如上文所说，部分事件里的选项全都没有增加好感度的效果。

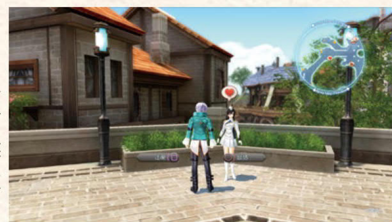
选择不同的选项后角色会做出不同的反应，除了 3 个选项各有一种反应之外，等待时间结束也还会有其他的对话出现。

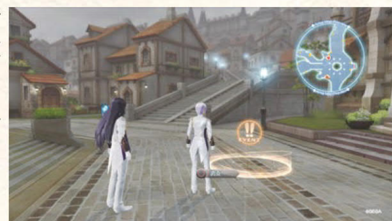


约会

在进行夜晚事件的时候，如果队友的好感度足够高，那么在对话的最后就会触发约会的邀请，答应邀请之后，在马尔加的期间对方的头上会出现一个爱心图案的气泡，这时候去注视对方就能够进行约会。

约会的方法是将对方带到地图上有“!!”标示的地点，期间的对话没有任何选项，纯粹是对话剧情而已。在约会的最后会触发特殊剧情，当和同一个角色约会了 4 次以上之后，从第 5 次约会开始，最后的特殊剧情就会一直重复相同的对话，这时候就表示该角色已经达成了可以触发角色结局的条件。





需要注意的是，一次能够进行约会约定的角色只有一人，如果在接受了其他角色约定的前提下和另外角色进行约会的约定，那么玩家就必须选择是否要取消和前一位角色的约定。

委托

玩家在马尔加里有时候能够从 NPC 或者队友们那里接受委托，委托内容分为交付道具和讨伐魔物两种，而委托类型分为仅限一次的委托和可重复进行的委托，前者的报酬基本是和强化内容有关（例如获得新的音律、新的人格特质或者增加炼金时可以炼成的道具种类），后者则基本是把素材或者金钱作为报酬。

同时可接受的委托数量没有上限，所以在回到马尔加时看到有新的委托的话不妨去将它们接下，毕竟多多益善。

按下 R2 键能够打开委托笔记，观看目前已接受委托的进度，已经完成的委托图标会多出一个“√”，回到马尔加时小地图上委托人也会以相同的图标标示出来。



人格特质与羁绊

在主线和支线、委托、夜晚事件以及约会等剧情里，可以获得队伍角色的人格特质，人格特质代表着各个角色的个性和特征，而装备不同的人格特质可以在战斗里触发与队友的共鸣效果。效果的对象主要是相邻的角色，玩家可以在羁绊关系图页面按下□键开调整各个角色的位置，以便在战斗里获得最大的共鸣效果。



需要注意的是在战斗里无法更改人格特质和羁绊关系图。

遇敌

在野外和迷宫里可以看到四处徘徊的敌人，这时候以不同的形式与它们进行接触的话就会以不同的效果来进入战斗。

“优势遇敌”是在完全没有被敌人发现的情况下进入战斗，这时候敌人在战斗开始的数秒内无法行动，我方就能够先发制人。

“劣势遇敌”则正好反过来，当被敌人接触到背后的情况下进入战斗时，我方的队伍在战斗开始的数秒内就无法采取任何行动。



如果在地图上同时与 2 个敌人进行接触的话，那么就将会在同时面对 2 波敌人的情况下进入战斗。



战斗

本作的战斗形式用简单易懂的文字来描述的话就是“传说”风格，就地进入战斗、强调动作性的战斗方式、普通攻击回复 MP、BPM 量表等，玩过《传说》作品的玩家应该都会有不小的既视感。



普通攻击和崩解攻击

普通攻击和崩解攻击都能够回复 MP。

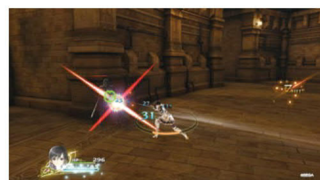
在敌人进行防御、蓄力、咏唱或者陷入倒地状态时，按下△键使用崩解攻击能够一口气削掉敌人不少崩解耐性，耐性只能通过肉眼判断。在敌人的崩解耐性被打掉不少的时候，它们身上就会出现红色的盾牌图标，之后等到它们再次进行防御、蓄力或者咏唱的时候发动崩解攻击，很大概率能够让敌人进入崩解状态。在崩解状态下敌人无法行动，而且防御力会大幅度下降，这时候便是攻击的好时机。

AP（行动点数）

使用普通攻击、崩解攻击或者回避的时候，操作角色身体周围的圆弧槽——也就是 AP 槽会减少，减少到极限后就无法进行以上动作，这时候只能通过待机或者是使用原力技来等待 AP 回复。

此外，在进行防御的时候不会消耗 AP，但是同时也无法自动回复 AP。





原力技

消耗 MP 就能够发动强大的原力技，在战斗里玩家能够通过按键来使用的原力技有 4 个，分别以 L1+○/×/□/△的键位来使用，使用原力技期间角色的 AP 会进行回复，所以普通攻击 / 崩解攻击配合原力技的战斗方式便是本作战斗的基本节奏。

在战斗里可以通过打开菜单来更换原力技。



指示

在野外或者是战斗里，按下方向键↑的话就能显示出指示菜单，这时候按下对应按键就能够给队伍所有人下达指示。



而在战斗里，按下←↓→键的话可以依次对第2位、第3位和第4位队友进行作战指示。

龙装变化

主线进行到第2章开始，在操作主角悠玛的时候能够同时按下L1键+R1键来发动龙装变化，使悠玛变身成龙来进行战斗。

在进行龙装变化期间，煌龙的能力参数会大幅度提升，攻击行动也完全不同。同时同伴里的龙装骑士们能够获得原力技MP消耗减轻等效果。不过基那斯以及第4章最后BOSS战之前的桑妮雅是无法享有龙装变化带来的辅助效果的。

在进行龙装变化期间悠玛的MP会不断下降，当MP将至0或者在MP所剩无几的情况下采取攻击的话，煌龙就会进入失控状态，这时候它就会无视敌我地来进行攻击，同时操作角色会切换成队伍的第二人。在进入失控状态之前可以再次按下L1键+R1键来解除龙装变化，或者在失控期间通过发动B.A.N.D来将它安抚下来。

剧情进展到解锁煌龙的第二形态之后就不会有失控的风险，而且煌龙的攻击动作全部产生变化。





B.A.N.D

在第2章后半能够解锁“B.A.N.D”系统。

在开战前可以在菜单里选择B.A.N.D的主奏，不同的主奏能够使用的曲目以及所能发动的效果都有所不同。

发动B.A.N.D的必须条件是画面左边的BPM量表积攒了1格以上（满值为3格），BPM量表可以通过战斗来积攒。而在发动B.A.N.D之后，BPM量表会渐渐减少，在发动期间结束战斗的话，BPM量表会保持最后的状态保留下来，而BPM量表用完之后就会强制解除B.A.N.D。



B.A.N.D还会给煌龙带来其他的附加效果，在发动B.A.N.D期间，煌龙的所有攻击都会附带崩解效果，而且MP消耗完也不会失控。

大部分的乐曲都是在主线内获得的，而在游戏通关后去触发爱克雪拉的魔法书迷宫剧情（也就是PS3版的DLC剧情）后可以拿到最后一份乐曲。



逃走

当战况处于劣势的情况下，可以选择沿着战场边缘向外跑，这时候画面上方会出现累计槽，槽满的时候就能够成功逃离战斗。



艾芙丽蒂的魔法书

进入第3章之后就能够触发魔法书的事件，和艾芙丽蒂对话之后能够进入到对应的迷宫里进行战斗，在需要收集部分素材而地点实在是太远的时候，利用魔法书的迷宫来刷怪便是最好的捷径。

魔法书的迷宫等级是以队伍的平均等级为依据，而进入迷宫之后无法更改队伍的后备角色，所以建议在利用迷宫刷素材的时候每次都更换队伍角色，以便保持等级的平衡。

在打倒敌人或者是一些小剧情（委托、支线等）能够获得“徽印”，进入迷宫前可以给迷宫装备3个徽印，徽印的种类和稀有度能够提升迷宫的阶级，而且还能让该迷宫里出现的敌人种类、特殊效果、迷宫等级等都产生变化。想通关迷宫就需要打倒最后一个房间里形同BOSS的“歪曲者”之后原地会出现报酬的宝箱，迷宫的阶级越高，宝箱的报酬也就越好。

各个迷宫以及特定的徽印都有着特殊的通关奖励，而能否获得奖励则与迷宫阶级有关，迷宫阶级分为S～E共6个阶级，阶级越高，获得最高级别奖励的几率就越大，如果达到了S的话就有极大几率能够获得特殊通关奖励。

如果中途想要退出的话，可以在道具菜单的最后一项分类里使用“魔法书罗盘”就能够瞬间脱离。

顺便一提的是，PS3版里爱克雪拉和基那斯的EX剧情“高贵皇女之章”、“孤高剑士之章”需要通过给魔法书的“观赏事件”功能来进行。





流程指引

特别提醒：由于原创模式和副歌模式的主线流程相同，所以流程攻略主要以副歌模式为主。

友情提示：如果想一周目以内拿到白金奖杯的话建议直接选择副歌模式开始。

第1章 月下序曲

●一开始操纵桑妮雅在哥利兹监狱里移动，在第一场战斗有战斗的基础教学。

●来到第二收监区中央触发剧情，悠玛跟随队伍（此时还没有入队）。向西北方前进触发强制战斗，进入原力技的战斗教学。

●在楼梯前有存档点，经过存档点来到最上层，剧情后切换到雾香那方，操作雾香前进到目的地，两场杂兵战之后悠玛参战，之后是本章的BOSS战。

BOSS 红莲枪龙·特里修拉

我方阵容为悠玛、桑妮雅和雾香。和PS3版相比，PS4版的难度有所降低，所以作为序章第一个BOSS战来说压力也没有很大，HP告急的时候让雾香来负责回复就行了。

特里修拉在咏唱时容易造成崩解，看准时机来打就行了。将它的HP削至九成以下后战斗自动结束。



第2章 龙奏骑士练习曲

●来到海楼都市马尔加，这时候基那斯和爱克雪拉已经自动加入队伍。由于这两人的存在不受主线影响，所以除了剧情之外的时候都能和他们进行互动。

●离开王宫后和中心街中央的拉普尔和存档点旁边的丽丝萝蒂对话触发剧情。

城中对话

角色	提升好感度的选项
雾香	没什么事啦，只是想聊聊。
爱克雪拉	我没问题哦。爱克雪拉才是，头晕没问题吗？
基那斯	比起我，基那斯的身体状况感觉更差哦？

●返回海猫亭触发剧情，之后只要和海猫亭门前的艾玛对话就就能够住旅馆回复HP和MP了。

●离开马尔加来到温迪亚大草原的启始草原，东北方的飞泉峡谷有营地可以用来触发夜晚事件。这时候返回马尔加可以触发桑妮雅的M.O.E.S.。

城中对话

角色	提升好感度的选项
桑妮雅	还住不惯……

●前往北方的微风草原找到狮鹫兽，战斗里进行龙装变化的教学。

BOSS 狮鹫兽

操作悠玛时按下L1键+R1键可以进行龙装变化，解除也是这两个键。



副歌模式下因为队伍里有基那斯和爱克雪拉所以这BOSS也比原创模式或PS3版好对付多了，需要注意的攻击是BOSS蓄力后正前方的龙卷风和突进攻击，前者造成硬直时间长，后者的伤害较大。

●战后返回马尔加。从城门前大道前往皇宫和国王汇报。

●剧情后返回中心街，在西南方和莱尔对话解锁音律的调音。

●前往海猫亭触发剧情之后离开马尔加前往温迪亚大草原，来到东边的飞泉峡谷营地和丽丝萝蒂对话触发剧情，继续前进来到勒德伦地下空洞·埋没遗迹。

●沿路前进到恸哭风穴触发BOSS战。

BOSS 焰龙

焰龙的攻击力很高，就算我方的等级比它高也还是会被一下打掉不少HP。



常用的攻击手段有喷火、突进和身后攻击，利用防御和闪避多进行闪躲，慢慢削掉它的HP，等到三分之一以下时就使用龙装变化一口气进行输出(在此之前要确保悠玛的MP剩余量够多)。

●战后可以先在勒德伦地下空洞·恸哭风穴搜刮一下宝箱再回马尔加，不过要小心尽头出口前的41级蝎尾狮，现阶段是压根没法打过的。

●回到马尔加后前往海猫亭休息，第二天前往王宫。剧情后返回城镇，去中心街找拉普尔和丽丝萝蒂，分别解锁炼成系统和委托系统。

●出发之前建议先去把莱尔的委托“失传的技术”给接了，因为委托物品收集起来比较麻烦，在流程里顺路找回比较快一些。前往温迪亚大草原·微风草原打倒6只尖叫菇后返回马尔加。

●进城后触发剧情，之后在城门前大道触发幸运转蛋的教学。

●经由温迪亚大草原·微风草原前往埃尔莫亚大森林·巨树森林。在西北方触发剧情，琳娜入队并触发强制杂兵战，这时候基那斯和爱克雪拉会被挤掉，队伍变成悠玛、琳娜、雾香和桑妮雅，不习惯使用琳娜的话可以在菜单里的队伍编制页面里将领队换成其他角色，在第二场强制战斗里触发B.A.N.D的教学，今后发动龙装变化时暴走就能够使用B.A.N.D将暴走的煌龙安抚下来了。战后可以返回马尔加触发和琳娜的M.O.E.S.。

城中对话

角色	提升好感度的选项
琳娜	不用谢啦。

●来到埃尔莫亚大森林·细流小路北边的存档后前触发剧情，建议在此之前将 BPM 量表攒满，自动进入埃尔莫亚大森林·固劳可士瀑布触发 BOSS 战。

●需要注意的是 BOSS 战后森林里的杂兵类型就会变化，如果想要完成一些委托的话建议在此之前先把委托内容给做了。

BOSS 伽耶伯格

在这里会进入破坏部位的教学。

本作的 BOSS 基本都属于攻高血厚的类型，伽耶伯格也不例外，不过基本都能用攒满了 BPM 量表的 B.A.N.D 加上悠玛的龙装变化给硬推过去。崩解时机为伽耶伯格进行咏唱的时候。



●战后桑妮雅和琳娜暂时离队，不过副歌模式里有爱克雪拉以及基那斯在所以不用太过担心战力问题。

●在存档点前可以在丽丝萝蒂的店里进行补给。来到埃尔莫亚大森林·巨树森林出口前触发亚格南入队剧情，并进入 BOSS 战。需要注意的是亚格南入队之后会把战斗队伍的第一个人给挤下去，因为接下来的 BOSS 战比较棘手，所以建议提前做好编队准备。

BOSS 基那斯

战斗一开始默认使用亚格南，可以用菜单换回其他角色。



由于基那斯是属于速度型的 BOSS（副歌模式下想必用过的玩家都有所体会），所以不建议使用龙装变化，尽量以 B.A.N.D 辅助为主来进行输出。

●返回马尔加后前往海猫亭，期间可以把亚格南的城中对话给做了，剧情后本章节结束。

城中对话

角色	提升好感度的选项
亚格南	今天想要吃鱼……

第3章 灵魂追想曲

●分别去和丽丝萝蒂以及琳娜对话。和丽丝萝蒂对话完之后可以使用艾芙丽蒂的魔法书，探索一些特定的迷宫来刷素材或者是打特定的敌人。和琳娜对话之后可以每天从琳娜那里获得一株花草。

城中对话

角色	提升好感度的选项
桑妮雅	要我帮忙找吗？
琳娜	可以的话真想受到琳娜仰慕啊。

●前往埃尔莫亚大森林·巨树森林西北边和半兽人战斗，结束后返回马尔加。

●回城后需要前往皇宫与国王见面，之后从温迪亚大草原·起始草原东北方一路前进，穿过勒德伦地下空洞，来到库拉伐尔平原·渴望荒野。

●从库拉伐尔平原·渴望荒野东北来到库拉伐尔平原·安宁荒野，在营地西边触发 BOSS 战，开战前可以先到营地进行休整。

BOSS 碧翠丝

碧翠丝能够使用魔法和远程道具，在咏唱时可以设法将其破防。在战斗的中盘她会使用分身术，她的分身的 HP 和本体 HP 相同，所以建议等到她使用分身术之后马上使用 B.A.N.D 与龙装变化快速结束战斗，以免夜长梦多。



●战后自动返回马尔加并进入第二天，前往王宫触发剧情。

城中对话

角色	提升好感度的选项
雾香	我没有生气呀。
亚格南	当然是亚格南了。
爱克雪拉	为了相信着我的各位，我想要变强。
基那斯	热闹又值得依赖的话很欢迎呢。

●去中心街找拉普尔，之后前往勒德伦地下空洞·埋没遗迹的东南方，一路跟着小孩子走到尽头触发 BOSS 战。

BOSS 艾特

战斗的难度不高，崩解的时机是他举起枪的时候。需要注意的是他会召唤杂兵出来攻击，不过这些杂兵经过一段时间就会自动消失。艾特的 HP 减半之后触发剧情，这时候使用龙装变化一口气结束战斗吧。



●战后自动回到马尔加，前往海猫亭触发剧情。

●需要前往金戈纳遗迹，路线为埃尔莫亚大森林·巨树森林东北边方向的埃尔莫亚大森林·埃尔莫亚泉，从出口离开即可进入金戈纳遗迹·薄晓庭院，在入口处有营地，可以进行补给和休整。

●从金戈纳遗迹·薄晓庭院西南方来到金戈纳遗迹·天空圣域，在地图东北方触发 BOSS 三连战，第一战只能算得上是小 BOSS，第二战是与艾特的又一次战斗，攻略法和之前相同，不过需要注意的是别把 BPM 槽和队员的 MP 消耗得太多，否则最后一战会比较吃力。



BOSS 杰斯特



杰斯特属于远近攻击都能使用的敌人，蓄力时就是崩解的时机，由于他的动作比较灵活而且攻击力很高，建议当他的 HP 减至一半以下之后就使用 B.A.N.D 配合龙装变化一口气解决掉。

●剧情后自动返回马尔加。

第4章 金色回响奏鸣曲

●从王宫前往海猫亭。之后和雾香一起逛街，前往地图所示的地点触发剧情后解锁新的 B.A.N.D 乐曲，之后可以在夜晚事件后解锁和雾香的约会邀请了。结束后返回海猫亭。

城中对话

角色	提升好感度的选项
桑妮雅	每天都在练啊。
雾香	慢慢习惯就行了。
亚格南	嗯，才没什么幽灵呢！
爱克雪拉	看到爱克雪拉的脸就有精神了
基那斯	你怎么会知道我可以抑制暴走呢？

●前往皇宫触发剧情后去中心街和莱尔对话。

●离开王都前往埃尔莫亚大森林 · 埃尔莫亚泉和巨怪战斗，战后返回马尔加。

●去和莱尔对话之后前往王宫，然后返回海猫亭。

●经由金戈纳遗迹 · 薄晓庭院的东北方来到沉睡谷 · 昏暗小径，从西北方来到沉睡谷 · 腐朽教堂遗址。在北边出口触发和艾特的 BOSS 战，打法和之前相同，不过召唤的杂兵变强了。

●剧情后前往哥利兹监狱，需要注意的是，这段迷宫在打完 BOSS 战之前都无法存档。

●来到哥利兹监狱 · 不归正门，继续前进来到哥利兹监狱 · 第一收监区，往右边的楼梯来到哥利兹监狱 · 地下收监区，在南边的房间触发 BOSS 战。

BOSS 约阿希姆、艾特

虽然敌人有两人，不过只需要瞄准约阿希姆来输出即可。约阿希姆的攻击力不算太高，但是会使用瞬间移动躲开我方的攻击，而且还会施加混乱状态。战法和之前的 BOSS 战一样，削掉一段 HP 之后直接 B.A.N.D 加龙装变化一波带走，在此之前的战斗建议使用基那斯配合锁定功能来打，因为基那斯的崩解攻击能够瞬间移动，方便进行追击。



●战后自动返回马尔加的王宫，然后前往海猫亭触发剧情，玛丽安入队。

城中对话

角色	提升好感度的选项
琳娜	完全同意
玛丽安	很快就会习惯了。

●经由埃尔莫亚大森林前往固劳可士瀑布（就是首次遇到基那斯的地方）将小 BOSS 格伦戴尔打倒。

●战后返回马尔加，然后前往库拉伐尔平原 · 安宁荒野触发和杰斯特的 BOSS 战。

BOSS 杰斯特

攻击速度和之前相比有所提升，等级也有相对的提高，攻击手段大多以近距离攻击为主，长期战对我方不利，所以直接用 B.A.N.D 加龙装变化来加大伤害输出。

●战后需要走回马尔加，这个时候地图上的所有敌人都会变成帝国的士兵和双头犬。由于之后还有一场 BOSS 战，所以建议在埃尔莫亚大草原 · 飞泉峡谷的营地进行完补给和整备之后再回去。

●回到马尔加触发剧情，桑妮雅成为龙奏骑士，能够享有煌龙带来的恩惠以及演奏 B.A.N.D 等效果。

BOSS 特里修拉

特里修拉的攻击主要以火焰为主，而且它喷射的火焰在短时间内会残留在原地，我方队员踩在上面会造成伤害。建议把两位回复役（雾香和琳娜）放在队伍里，然后悠玛和另一位前卫在前方进行攻击，需要注意别让特里修拉的攻击打中后卫。把它的 HP 削减至一半以下之后使用 B.A.N.D 加龙装变化一波带走。



●战后追加新的 B.A.N.D 乐曲。

第5章 悖叛神剧

●从这章开始悠玛使用龙装变化也不会暴走了。

城中对话

角色	提升好感度的选项
亚格南	那……我就吃了。
玛丽安	意思是怕烫喔。

●从库拉伐尔平原 · 渴望荒野南边来到夏力昂海岸 · 月光海湾，然后一路向南来到夏力昂海岸 · 星光沙滩，在入口处触发战斗，干掉所有帝国士兵。

●继续前进来到珊瑚洞窟 · 沉睡珊瑚城，经由珊瑚洞窟 · 潮音洞来到珊瑚洞窟 · 汐水洞，来到目标地点触发 BOSS 战。

BOSS 雷斯提



雷斯提的战斗方法和杰斯特以及碧翠丝比较类似，不过攻击范围要比两人更大，瞄准好崩解的时机来打就行了，HP 降至一半以下就用 B.A.N.D 加龙装变化拼命输出。

●战后自动返回马尔加，前往王宫触发剧情，雷斯提入队，队伍的所有角色这就到齐了。

●经由库拉伐尔平原・安宁荒野西北出口来到兀骨朵沙漠・古代墓碑，前往地图北边触发剧情。

城中对话

角色	提升好感度的选项
桑妮雅	在这种时候，你更要坚强。
雾香	还看不太出来耶。
琳娜	果然是这样啊。
雷斯提	休息。
爱克雪拉	要不我们就一起找找有什么是可以做的吧?
基那斯	我知道了。我会好好记住的。

●返回库拉伐尔平原・安宁荒野，从东边出口来到库拉伐尔平原・失落庭院，途中的灵峰古兰歇尔・巨像长眠银岭有营地可以休息，从东北边出口来到罗构斯冰穴遗迹・苍蓝洞窟。

●往东北方向前进在祭坛门前触发剧情，进入龙之祭坛后触发 BOSS 战。开战前建议先把 BPM 槽攒满并且补充完道具再来挑战。

BOSS 基那斯

副歌模式里如果有操作过基那斯的话应该对他的攻击套路比较熟悉。基那斯虽然基本是以近战为主，但是太刀的攻击范围广，加上能够瞬移锁定敌人，



所以当基那斯锁定操作角色的时候尽量躲到没有队友的角落，以免同伴被卷进来，如果想尽量保全队友的话 B.A.N.D 建议以“欢悦初鸣”为主。

●战后与小 BOSS 毒龙战斗，然后原路返回兀骨朵沙漠・古代墓碑触发本章节最后的 BOSS 战，期间别忘了进行休整和补给。

BOSS 昆古尼尔

昆古尼尔是相当棘手的一个敌人，不仅仅攻击力高，它的电击攻击和特里修拉的火焰一样，使用后短时间内会留在地面上，在这基础上它还有周身的电击，一旦我方角色靠近就会被电到。最保险的战斗方法就是“MP 全满状态下



龙化变身→输出伤害直到变身结束→打开菜单使用道具回复悠玛的 MP →龙化变身”进行伤害输出的这个循环，基本上本作没几个 BOSS 能够抗住这个套路。

第6章 绝对强者狂想曲

●前往灵峰古兰歇尔・巨像长眠银岭，期间经过库拉伐尔平原・渴望荒野时有一场和蝎尾狮的小 BOSS 战。

城中对话

角色	提升好感度的选项
琳娜	我来帮忙跑腿吧?
玛丽安	我想并不是那样的意思喔。
雷斯提	海猫亭



●在灵峰古兰歇尔・巨像长眠银岭入口有丽丝萝蒂的商店可以进行补给，靠近营地触发小 BOSS 战，桑妮雅暂时离队。

●从东边进入罗构斯冰穴遗迹・苍蓝洞窟，在洞窟西北方触发剧情，可以进入罗构斯冰穴遗迹・寒风间道，从北边前进来到罗构斯冰穴遗迹・狼山道，继续前进就能离开洞窟来到灵峰。

●从灵峰古兰歇尔・白银山顶北边出口可以来到古城的舞蹈剧场，触发剧情后就是 BOSS 战。

BOSS 杰斯特

杰斯特的攻击比上一战要更加疯狂，削减他的 HP 会让他进入认真状态，所以当他的 HP 在一半以下后使用 B.A.N.D 配合龙装变化来输出，尽量别给他幻兽的能力。



●战后自动返回马尔加，桑妮雅归队。返回海猫亭。

城中对话

角色	提升好感度的选项
桑妮雅	不过，所作所为还是不可原谅。
雾香	好、好像是那样耶……
亚格南	喜欢热的地方。
爱克雪拉	当然是立刻去救你啊!
基那斯	你才不弱呢。你就像现在这样在我身边啊。

●前往王国之后来到珊瑚洞窟・沉睡珊瑚城触发本章节最后的 BOSS 战，由于是二连战，所以要合理分配好 BPM 槽和 MP 消耗量。

BOSS 爱克雪拉&碧翠丝

优先把比较好命中的爱克雪拉打倒，之后再对付碧翠丝，如果条件允许的话，在这一战里尽量别使用 B.A.N.D，为下一战做准备。



BOSS 卡利邦

如果在前一战里 MP 消费过多的话，开战后可以马上打开菜单使用道具进行回复。由于敌人是浮空状态，我方的近战成员比较难攻击到它，所以建议以前文提到过的“龙化变身→ MP 用完→回复 MP →龙化变身”套路来对付，尽量使用崩解攻击来将其打落，方便我方成员进行输出。



第7章 妖精们的哀歌

城中对话

角色	提升好感度的选项
桑妮雅	我还早得很啦。
雾香	总觉得没什么真实感呢……
琳娜	这全多亏了琳娜呀。
亚格南	我是觉得“爆音炎术师”就很好了……
玛丽安	没什么，我没事。
雷斯提	嗯，我有这种感觉。
爱克雪拉	我觉得终于可以和爱克雪拉平起平坐了。
基那斯	不要说什么使命到达终点啦……！

●前往库拉伐尔平原・失落庭院，抵达目的地之后触发 BOSS 战。

BOSS 基那斯

打法和之前差不多，如果觉得对付他的瞬移攻击比较吃力的话，我方队伍也可以让基那斯上场。或者是使用“龙化变身→ MP 用完→回复 MP →龙化变身”套路来慢慢打消耗战。



●剧情后前往兀骨朵沙漠・古代墓碑，经由兀骨朵沙漠・边际堰堤来到兀骨朵沙漠・恩泽绿洲，到营地休息，然后返回兀骨朵沙漠・边际堰堤来到葛拉尔城砦遗址前触发剧情。

●来到库拉伐尔平原・渴望荒野触发剧情杂兵战，然后从勒德伦地下空洞步行返回马尔加，空洞里的敌人都会变成帝国士兵以及双头犬。

●回到城里后触发剧情，解锁新的 B.A.N.D 乐曲。

●第二天从兀骨朵沙漠・边际堰堤北边出口来到葛拉尔城砦遗址・帝国大本营，由于兀骨朵沙漠・恩泽绿洲和沉睡谷・昏暗小径是相连的，所以走哪边比较近可以交由玩家自行判断。

●由于接下来的流程是要兵分两路，由亚格南和雷斯提独自阻挡 3 波敌人，所以建议利用魔法书迷宫给两人练练级，整备好技能和音律，前两轮战斗不算很难，不过第三战里会有小 BOSS，比较棘手一些。建议使用指令系统让雷斯提不攻击敌人，这样他就会专注回复。战斗结束后自动跳转到悠玛一方。

●自动来到葛拉尔城砦遗址・帝国大本营・城郭：第一层，从东北方出口来到葛拉尔城砦遗址・帝国大本营・骑士回廊，从北边进入城郭：第二层后，在正北边的梅吉乌士大圣堂触发 BOSS 连战。

BOSS 丹斯列夫

主要攻击手段是周身范围 360 度的喷射火焰，伤害很高，因此一定要让回复役专心做回复工作，HP 削减至一半以下之后攻击欲望还会进一步提高。考虑到下一战的 BOSS 并不算十分棘手，所以 B.A.N.D 可以在这一战用掉，不过要记得给下一战预留一些回复道具。



BOSS 盖奥尔格

亚格南和雷斯提归队，开战前可以在菜单页面编辑队伍。

盖奥尔格的攻击空隙较多，无论是防御还是闪避都能应对得了，相对的，要是被他打中的话伤害也不小，为了防止夜长梦多，还是建议直接用“龙化变身→ MP 用完→回复 MP →龙化变身”来尽快解决掉。



第8章 七色光辉协奏曲

城中对话

角色	提升好感度的选项
桑妮雅	一定能阻止的呀。
雾香	没事的，有我在身边。
琳娜	我也会觉得害怕啊。
亚格南	来份“开运炸猪肉串”讨个吉利！
玛丽安	我才要谢谢你这些日子的帮忙。
雷斯提	因为有同伴在。
爱克雪拉	等一切都结束后就来做许多快乐的事情吧！
基那斯	我要把这句话原封不动的还给你喔，基那斯。

●剧情后前往沉睡谷・腐朽教堂遗址触发 BOSS 二连战，建议在队伍里放两个回复役。需要注意的是触发这里的剧情之后悠玛在最终战之前都将无法使用龙装变化，所以要练级或者做委托任务的话就趁现在尽快完成吧。

BOSS 杰斯特

杰斯特的近战方法产生变化，不过没有太大的影响，HP 减半后会开始使用周身范围不断对我方角色造成伤害的力场。建议将 B.A.N.D 留给下一战，这里就用龙装变化来解决好了。

BOSS 魔装龙王格雷厄姆

BOSS 的攻击力很高，所以建议用龙装变化来全程抗住敌人的攻击，对方的攻击力之高哪怕是龙装变化都会被打出硬直来，而且它的火焰和之前的龙族 BOSS 一样，一段时间内会停留在原地给我方造成伤害。等他的 HP 降至一半以下后就发动 B.A.N.D 一口气解决。



●战后调查龙命剑加拉尔号角，剧情之后悠玛暂时离队，然后离开该区域，自动返回马尔加。

●回城后悠玛归队，分别和桑妮雅、雾香、爱克雪拉对话。

●之后就要去打最终战了，结局前野外的杂兵全部会变成较强的杂兵，想收集一些稀有素材的话可以在这个时候找个营地来作为回复点多刷刷，通关之后读档的话就会恢复正常。

●来到库拉伐尔平原・失落庭院触发剧情，悠玛重新获得龙装变化的能力。这个时候如果队友里有满足开启角色结局条件的人物，前去注视对方之后，等到最终战结束就能够进入角色结局。

●准备完毕之后调查门扉进入最终战。最终战是 BOSS 二连战，所以要把握好消耗品、MP 和 BPM 槽的合理使用。

BOSS 盖奥尔格

盖奥尔格的攻击手段和上一章相比没有变化，HP 减至一半以下之后他会使用蓄力技进行回复。

为了给第二战多留些道具，途中如果有角色陷入无法战斗状态，建议使用技能来将他们复活。

BOSS 魔装神龙札博德

主线的最后一战，将所有可以用的手段都用上吧。由于对方的弱点是光属性，所以煌龙的攻击很有效果。当它潜入地下的时候推荐使用减伤的 B.A.N.D 乐曲来增加攻击的容错率，同时把所有回复役的原力技技能槽全部换上回复技。



●看完结局之后储存通关存档，读取后回到最终战前的时间点。

通关后要素



本作没有二周目要素，所以在通关后就尽量完成各项收集和解锁角色结局条件吧。

●解锁新的 B.A.N.D 乐曲。

●丽丝萝蒂商店追加增加角色好感度的道具、新的徽印。

●艾芙丽蒂的魔法书迷宫等级上限解锁至 200 级。

●随时可以去挑战最终战解锁对应角色结局。

爱克雪拉和基那斯的徽章

在完成爱克雪拉和基那斯的第一次约会之后能够获得他们赠送的徽印，在艾芙丽蒂的魔法书选择徽印的话就能够打两人的番外剧情，这是原本 PS3 版的 DLC 剧情。不过建议等在副歌模式里拿到两枚徽章的前提下打完最终战并在通关后艾芙丽蒂对话之后再看，在此之前就用掉的话会失去解锁奖杯的机会，而且没有任何挽回措施。

第5章开始后打杂兵的简单方法



※ 强烈推荐：MP 复原・BA（根据崩解攻击对敌人造成的伤害回复 MP），等级不高的话建议配合提升崩解攻击暴击率的技能来用。

其他：

打倒敌人时 MP 回复类的技能

团体治疗（悠玛专用，与队员进行共鸣时 HP 和 MP 回复 5%）

操作方法就是不断按△键使用崩解攻击，第二形态后煌龙的△键崩解攻击为极大范围（是不是全体还尚未考证），煌龙的攻击力强，在敌人很多的时候使用崩解攻击的话非常容易造成崩解，因为使用崩解攻击的时候 MP 会不断恢复，所以不用担心解除龙装变化的担忧，基本可以达到无脑清杂兵的水准。不过这个回复 MP 的方法不建议在对手为单独一位的情况下使用，因为回复效率较差。



重要委托

委托名称	触发对象	内容	报酬
为了民众	桑妮雅	完成10个委托	盾牌强化×1
妖精族的秘药	雾香	快乐莓×3	魔力之箭×1
胡萝卜的挑战	雾香	加油胡萝卜×7	治愈之力×1
最后的圣战（需完成“胡萝卜的挑战”）	雾香	加油胡萝卜×3	极致弓术×1
把幽灵全部轰走	亚格南	打倒死灵族类型的敌人×20	逆境之力×1
藏在古木中的森林	琳娜	前往金戈纳遗迹·天空圣域的龙之祭坛	回礼之价值×1
雪山一隅	琳娜	前往罗构斯冰穴遗迹·苍蓝洞窟的龙之祭坛	偷心×1
小小的自然保护	雷斯提	温迪亚凤蝶×8	治愈之回报×1
环境保护获得	雷斯提	去夏力昂海岸·星光沙滩打败毒蛙	准确反击×1
生态系的变化	雷斯提	去沉睡谷·昏暗小径打倒魔物	速灭之刃×1
玛丽安的结论	玛丽安	前往夏力昂海岸·月光海湾的海边	威力挥击×1
挑战响鸣奏术	弗洛玛吉	使用10次B.A.N.D	玛那喷雾×3
挑战崩解！	弗洛玛吉	崩解敌人10次	治愈喷雾×3
连段的节奏	弗洛玛吉	达成30连击	命中奖励×1
新品炼金釜	拉普尔	超压力炼金釜×1	1000G、新的炼金术配方
给某人的礼物	拉普尔	树灵榭寄生×2	1000G、新的炼金术配方（※解锁奖杯“炼金爱好者”用）
恶魔的耳语	拉普尔	恶魔果实×1	2000G、新的炼金术配方（※解锁奖杯“炼金爱好者”用）
失传的技术	莱尔	龙奏器之书×5（分别在埃尔莫亚大森林·固劳可士瀑布的左上角、哥利兹监狱·不归正门中央左边靠墙偏上、库拉伐尔平原·安宁荒野营地的桌子上、珊瑚洞窟·沉睡珊瑚城地图中央正北方、罗构斯冰穴遗迹·苍蓝洞窟地图东南方）	煌龙谱×3
因人而异合奏组	费南多	小鬼弯刀×1（温迪亚大草原的哥布林）	费南多的乐谱×1
蝴蝶之梦的大合唱	费南多	树灵榭寄生×1（完成自大的少年的委托，打10只双头犬可以获得）	费南多的乐谱×1
英雄赞歌的进行曲	费南多	巨人拳头×1（完成柏洛兹的委托）	费南多的乐谱×1
行云流水的随想曲	费南多	堕天使泪珠×1（小BOSS基路伯掉落）	费南多的乐谱×1
继往开来的小步舞曲	费南多	冰龙的吐息×1（罗构斯冰穴遗迹的小BOSS龙掉落）	费南多的乐谱×1
心奏心理的七重奏	费南多	古龙的逆鳞×1（建议去道具店花1万G购买徽印“火山的鸣动”挑战迷宫，该徽印的特殊报酬里就有逆鳞）	费南多的乐谱×1

各角色人格特质入手途径

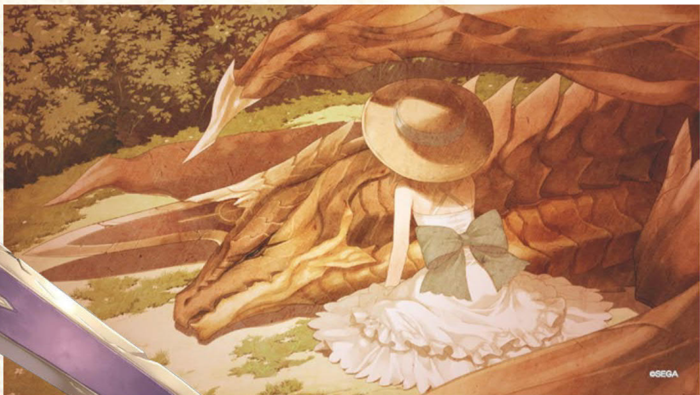
人格特质

●悠玛

龙魂继承者：初期配置。
遭囚禁的少年：初期配置。
用以保护的力量：第2章主线自动获得。
未经世故的少年：第2章主线自动获得。
力量失控：第3章主线自动获得。
超越力量的意念：第4章主线自动获得。
煌龙的喜悦：第6章主线自动获得。
煌龙骑士：第7章主线自动获得。
辉煌明星：第8章主线自动获得。
爱丽榭的影子：雷斯提的好感度MAX约会事件。
对艾玛的谢意：艾玛的支线剧情。
哼歌：桑妮雅的支线剧情。
未来的指挥家：雾香的支线剧情。
巫女的心上人：通关雾香结局。
属于公主的骑士：通关桑妮雅结局。
温柔的伙伴：通关亚格南结局。
和平的誓言：通关雷斯提结局。
和玛丽安同在：通关玛丽安结局。
语塞少年：通关琳娜结局。



神秘感：葛拉尔城砦遗址·帝国大本营·守护回廊的宝箱。
梦想家：珊瑚洞窟·汐水洞的宝箱。
赤子之心：勒德伦地下空洞·恸哭风穴的宝箱。
英雄：沉睡谷·昏暗小径的宝箱。
清爽的风：库拉伐尔平原·渴望荒野的宝箱。
超级巨星：换上换装“悠玛的偶像服”。
悠久的龙奏骑士：角色等级达到100级。
魔法书的旅人：通关魔法书迷宫10次。（该角色必须参战）



●桑妮雅



阿斯托利亚的骑士：初期配置。
白银公主：初期配置。
海猫亭的食客：第2章主线自动获得。
响彻内心的声音：第3章主线自动获得。
黄金雷击姬：第4章主线自动获得。
挂念父亲：第5章主线自动获得。
被掳走的公主：第6章主线自动获得。
百合姬骑士：第8章主线自动获得。
龙奏骑士的照料者：第2章主线自动获得。
串烧女孩：桑妮雅的支线剧情。
饮食之友：玛丽安的支线剧情。
大家的求助对象：完成委托“为了民众”
黑发的香味：夜晚事件。
花不如丸子：约会事件。
少女的憧憬：约会事件。
激情与爱情：约会事件。
公主的心思：约会事件（好感度MAX）。
纯白公主：通关桑妮雅结局。
哼歌：桑妮雅的支线剧情。
有如小说：雾香的支线剧情。
领导者：桑妮雅的支线剧情。
明朗快活：温迪亚大草原·飞泉峡谷的宝箱。
任性：哥利兹监狱·第一收监区的宝箱。
情绪亢奋：埃尔莫亚大森林·细流小路的宝箱。
英雄：沉睡谷·昏暗小径的宝箱。
偶像：罗构斯冰穴遗迹·苍蓝洞窟的宝箱。
清爽的风：库拉伐尔平原·渴望荒野的宝箱。
热心助人：葛拉尔城砦遗址·帝国大本营·骑士回廊的宝箱。
光明女仆：换上换装“桑妮雅的女仆装”。
悠久的龙奏骑士：角色等级达到100级。
魔法书的旅人：通关魔法书迷宫10次。（该角色必须参战）

●雾香



大自然歌巫女：初期配置。
妖精族大小姐：初期配置。
月下美人：初期配置。
信奉煌龙：第2章主线自动获得。
龙识者：第3章主线自动获得。
安详歌声：第4章主线自动获得。
讨厌胡萝卜：第4章主线自动获得。
龙魂天线：第5章主线自动获得。
大家闺秀：琳娜的支线剧情。
守护生命：第7章主线自动获得。
牡丹姬巫女：第8章主线自动获得。
回忆：雾香的支线剧情。
和大哥的隔阂：玛丽安的支线剧情。
妖精族药剂师：完成委托“妖精族的秘药”
巫女的忧郁：夜晚事件。
不服输：约会事件
猫之友：约会事件。
少女的手帕：约会事件。
半梦半醒：约会事件（好感度MAX）。
巫女的恋慕：通关雾香结局。
有如小说：雾香的支线剧情。
明朗快活：温迪亚大草原·飞泉峡谷的宝箱。
神秘感：葛拉尔城砦遗址·帝国大本营·守护回廊的宝箱。
梦想家：珊瑚洞窟·汐水洞的宝箱。
情绪亢奋：埃尔莫亚大森林·细流小路的宝箱。
偶像：罗构斯冰穴遗迹·苍蓝洞窟的宝箱。
清爽的风：库拉伐尔平原·渴望荒野的宝箱。
治愈系女子：勒德伦地下空洞·恸哭风穴的宝箱。
不可思议的少女：罗构斯冰穴遗迹·寒风间道的宝箱。
光明女仆：换上换装“雾香的女仆装”。
悠久的龙奏骑士：角色等级达到100级。
魔法书的旅人：通关魔法书迷宫10次。（该角色必须参战）

●琳娜



旋风精灵使：初期配置。
妖精族侍女：初期配置。
花店的店员：第3章主线自动获得。
烂醉姐姐：第3章主线自动获得。
遗迹爱好者：第5章主线自动获得。
忠义羁绊：第7章主线自动获得。
考古学家：琳娜的支线剧情。
住居之友：琳娜的支线剧情。
笨蛋侍从：琳娜的支线剧情。
甜蜜陷阱：琳娜的支线剧情。
妖精小恶魔：夜晚事件。
少女的柔肤：约会事件。
意外地陶醉：约会事件。
向日葵：约会事件。
想撒娇的心情：约会事件（好感度MAX）
你的姐姐：通关琳娜结局。
想变成猫：夜晚事件。
激烈的音乐：亚格南的支线剧情。
哼歌：桑妮雅的支线剧情。
环境保育：完成委托“环境保护”。
明朗快活：温迪亚大草原·飞泉峡谷的宝箱。
任性：哥利兹监狱·第一收监区的宝箱。
恶意：灵峰古兰歇尔·巨像长眠银岭的宝箱。
情绪亢奋：埃尔莫亚大森林·细流小路的宝箱。
开心果：金戈纳遗迹·深宵庭院的宝箱。
天才：兀骨朵沙漠·古代墓碑的宝箱。
偶像：罗构斯冰穴遗迹·苍蓝洞窟的宝箱。
治愈系女子：勒德伦地下空洞·恸哭风穴的宝箱。
热心助人：葛拉尔城砦遗址·帝国大本营·骑士回廊的宝箱。
光明女仆：换上换装“琳娜的女仆装”。
悠久的龙奏骑士：角色等级达到100级。
魔法书的旅人：通关魔法书迷宫10次。（该角色必须参战）

●亚格南



爆音炎术师：初期配置。
可靠的大哥：第2章主线自动获得。
只有幽灵不行：第3章主线自动获得。
火焰料理人：第4章主线自动获得。
黑暗英雄：第5章主线自动获得。
热情的战斧：第7章主线自动获得。
地图绘制师：亚格南的支线剧情。
美味花蜜：琳娜的支线剧情。
火焰：雷斯提的支线剧情。
对姐姐的畏惧：亚格南的支线剧情。
玩乐男孩：夜晚事件。
害羞男孩：约会事件。
对生命的尊重：约会事件。
美好回忆：约会事件。
旅行乐手：约会事件（好感度MAX）
炙热的伙伴：通关亚格南结局。
激烈的音乐：亚格南的支线剧情。

明朗快活：温迪亚大草原·飞泉峡谷的宝箱。
任性：哥利兹监狱·第一收监区的宝箱。
梦想家：珊瑚洞窟·汐水洞的宝箱。
情绪亢奋：埃尔莫亚大森林·细流小路的宝箱。
开心果：金戈纳遗迹·深宵庭院的宝箱
赤子之心：勒德伦地下空洞·恸哭风穴的宝箱。
绅士风范：夏力昂海岸·月光海湾的宝箱。
英雄：沉睡谷·昏暗小径的宝箱。
天才：兀骨朵沙漠·古代墓碑的宝箱。
清爽的风：库拉伐尔平原·渴望荒野的宝箱。
超级巨星：换上换装“亚格南的偶像服”。
悠久的龙奏骑士：角色等级达到100级。
魔法书的旅人：通关魔法书迷宫10次。（该角色必须参战）

●雷斯提

冰牙精灵骑士：初期配置。
骑士团长：初期配置。
无情的监视者：初期配置。
谎言：初期配置。
宠妹妹：第6章主线自动获得。
冷静的战枪：第7章主线自动获得。
克己先生：雷斯提的支线剧情。
美妙旋律：亚格南的支线剧情。
冰雪：雷斯提的支线剧情。
衣着之友：雷斯提的支线剧情。
精灵族活动家：完成委托“生态系的变化”。
灯火引导者：夜晚事件。
不善交际：夜晚事件。
妖精族的知识：约会事件。
动物医生：约会事件。
缓和紧张：约会事件。
爱丽榭的弟子：第4次或者第5次约会事件（好感度MAX）。
和平使者：通关雷斯提结局。
领导者：桑妮雅的支线剧情。
环境保育：完成委托“环境保护”。
冷静沉着：灵峰古兰歇尔·白银山顶的宝箱。
神秘感：葛拉尔城砦遗址·帝国大本营·守护回廊的宝箱。
恶意：灵峰古兰歇尔·巨像长眠银岭的宝箱。
绅士风范：夏力昂海岸·月光海湾的宝箱。
英雄：沉睡谷·昏暗小径的宝箱。
天才：兀骨朵沙漠·古代墓碑的宝箱。
热心助人：葛拉尔城砦遗址·帝国大本营·骑士回廊的宝箱。
超级巨星：换上换装“雷斯提的偶像服”。
悠久的龙奏骑士：角色等级达到100级。
魔法书的旅人：通关魔法书迷宫10次。（该角色必须参战）

●玛丽安

魔眼琴手：初期配置。
天然少女：初期配置。
被囚禁的少女：初期配置。
纯真女孩：第6章主线自动获得。
玛丽安的意志：第7章主线自动获得。
卡路里检查员：桑妮雅的支线剧情。
观察：雷斯提的支线剧情。
测量魔眼：玛丽安的支线剧情。
美食机器：亚格南的支线剧情。
胡萝卜返还者：雾香的支线剧情。
双胞胎的感性：玛丽安的支线剧情。
战斗模式：玛丽安的支线剧情。
天然派：完成委托“玛丽安的结论”。
少女的日常：夜晚事件。
马尔加珍珠：约会事件。
冷静安坐：约会事件。
心跳加速：约会事件。
心动少女：约会事件（好感度MAX）。
想成为悠玛：通关玛丽安结局。
冷静沉着：灵峰古兰歇尔·白银山顶的宝箱。
任性：哥利兹监狱·第一收监区的宝箱。
神秘感：葛拉尔城砦遗址·帝国大本营·守护回廊的宝箱。
梦想家：珊瑚洞窟·汐水洞的宝箱。
男孩子气：罗构斯冰穴遗迹·狼山道的宝箱。
偶像：罗构斯冰穴遗迹·苍蓝洞窟的宝箱。
治愈系女子：勒德伦地下空洞·恸哭风穴的宝箱。
不可思议的少女：罗构斯冰穴遗迹·寒风间道的宝箱。
光明女仆：换上换装“玛丽安的女仆装”。
悠久的龙奏骑士：角色等级达到100级。
魔法书的旅人：通关魔法书迷宫10次。（该角色必须参战）

●爱克雪拉

神曲龙骑士姬：初期配置。
赎罪：初期配置。
柔和音色：初期配置。
帝国皇女：初期配置。
漆黑皇女：初期配置。
黑衣巫女：初期配置。
威武黑枪：初期配置。
女武神：初期配置。
宝贵的牺牲：初期配置。
领导者：桑妮雅的支线剧情。
冷静沉着：灵峰古兰歇尔·白银山顶的宝箱。
神秘感：葛拉尔城砦遗址·帝国大本营·守护回廊的宝箱。
天才：兀骨朵沙漠·古代墓碑的宝箱。
偶像：罗构斯冰穴遗迹·苍蓝洞窟的宝箱。
热心助人：葛拉尔城砦遗址·帝国大本营·骑士回廊的宝箱。
不可思议的少女：罗构斯冰穴遗迹·寒风间道的宝箱。
龙之新娘：通关爱克雪拉的EX剧情“高贵皇女之章”，在艾芙丽蒂的魔法书“欣赏事件”里可以观看。
光明女仆：换上换装“爱克雪拉的女仆装”。
悠久的龙奏骑士：角色等级达到100级。
魔法书的旅人：通关魔法书迷宫10次。（该角色必须参战）

●基那斯

屠龙者：初期配置。
失控的记忆：初期配置。
与少年的约定：通关基那斯的EX剧情“孤高剑士之章”，在艾芙丽蒂的魔法书“欣赏事件”里可以观看。
流浪者：初期配置。
寡言：初期配置。
凄厉狂刃：初期配置。
龙魂探索者：初期配置。
爱丽榭的记忆：初期配置
冷静沉着：灵峰古兰歇尔·白银山顶的宝箱。
任性：哥利兹监狱·第一收监区的宝箱。
恶意：灵峰古兰歇尔·巨像长眠银岭的宝箱。
绅士风范：夏力昂海岸·月光海湾的宝箱。
英雄：沉睡谷·昏暗小径的宝箱。
超级巨星：换上换装“基那斯的偶像服”。
悠久的龙奏骑士：角色等级达到100级。
魔法书的旅人：通关魔法书迷宫10次。（该角色必须参战）

夜晚事件选项一览

●桑妮雅

话题内容	正确选项
建议悠玛穿盔甲	任意选项（不会增加好感度）
询问喜欢的食物	烤全鸡吧。
一起去找人玩	任意选项（不会增加好感度）
桑妮雅不知道能不能变得更强	真不像桑妮雅的作风耶。
登月	变成龙的模样，或许可以飞上去
桑妮雅一脸高兴的样子	有人送你礼物？/因为见到我？
桑妮雅关心悠玛	倒是桑妮雅不要紧吗？
桑妮雅当公主累不累	偶尔发发牢骚也没关系吧？

●雾香

话题内容	正确选项
流星许愿	任意选项（不会增加好感度）
喜欢的书	恋、恋爱类的有吗？
抚摸猫咪	雾香喜欢猫吗？
雾香送花	除了“我不用啦”之外的选项（不会增加好感度）
亚格南的料理	任意选项（不会增加好感度）
喜欢的季节	喜欢春天
雾香的表情	欢笑的表情/生气的表情
什么是爱	除了“珍视他人？”之外的选项（不会增加好感度）

●琳娜

话题内容	正确选项
悠玛挑食	除了海参之外的选项（不会增加好感度）
一起吃苹果	没有水果刀耶……
猫咪聚集在一起	这得要问猫才知道了呢
消除害怕的小咒语	嗯，麻烦你教我了。
睡不着的时候	跟人聊天
琳娜的礼物	箭簇吗？/乐器？
安静的夜晚	除了“有点诡异呢……”之外的选项

●亚格南

话题内容	正确选项
悠玛喜欢的颜色	还是黑色吧
悠玛变得熟悉战斗	这一定是多亏了亚格南
亚格南教古文献	除了“好像很难学”之外的选项（不会增加好感度）
市场的新店开张	这么说来是有一家路边摊挺好吃的……
悠玛对亚格南的憧憬	我想要变得更热血。
亚格南的姐姐	任意选项（不会增加好感度）
喜欢的蔬菜	高丽菜……吧？
亚格南喜欢地图的原因	因为喜欢看新东西？
疲惫的悠玛	而且还有亚格南在嘛
试吃感想	太好吃了！





●雷斯提

话题内容	正确选项
什么是强大	……我不知道
擅长前锋还是后卫	前锋吧。/后卫吧。
特训的内容	任意选项（不会增加好感度）
如果有兄弟姐妹	除了“可以吵架”之外的选项（不会增加好感度）
雷斯提武器的不同之处	要有音乐的天分？
对雾香的看法	只、只是单纯的伙伴啦……

●玛丽安

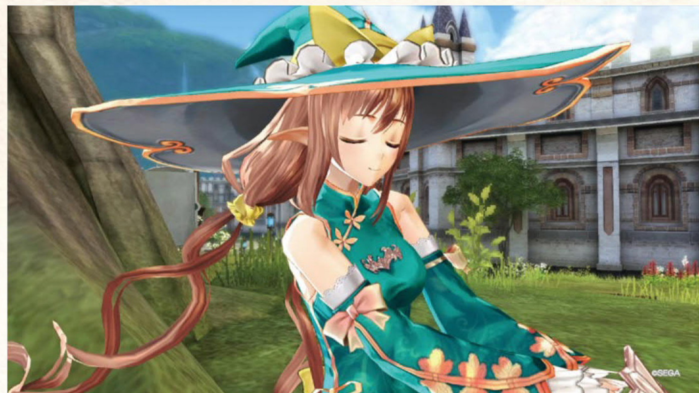
话题内容	正确选项
睡不着的话怎么办	任意选项（不会增加好感度）
晚饭放的盐太多	就去漱漱口如何？
悠玛在想事情	任意选项
悠玛会不会感到寂寞	亦不会觉得寂寞
如何处理萤火虫	放生吧

●爱克雪拉

话题内容	正确选项
爱克雪拉的料理	爱克雪拉的亲手料理，没有什么食欲全失那种事喔。
爱克雪拉练习招式	可以在附近看吗？嗯，在靠近一点好像比较好……
被爱克雪拉从背后蒙眼睛	我听声音就知道了哦。
和爱克雪拉互瞪	（先用认真的样子，看看她的反应）
爱克雪拉想看悠玛的耳朵	那爱克雪拉的也要给我看。
黑色蔷薇	我也喜欢这句花语。
睡着的爱克雪拉	你的睡脸太可爱了……不禁就……
悠玛的嘴唇开裂	被你用手指涂上，我心跳的好快。
爱克雪拉摔倒	我不觉得重，完全没问题的。

●基那斯

话题内容	正确选项
基那斯教古代文字	只要基那斯在我身边就好。
基那斯有些分神	要不要去散散心？
基那斯要帮忙剪头发	绝对不要。
基那斯不喜欢待在城镇	就算没有要事，我也想跟基那斯处在一起。
悠玛想睡又睡不着	基那斯就没问题吗？让我压压！
悠玛向基那斯道谢	那，你会将背后交给我吗？
想问什么？	你有喜欢的人吗？



音律入手方法与附加效果一览

●悠玛

名称	入手途径	附加效果
雄心鼓动	初期装备	没有采取任何行动时会自动进行防御
击心鼓动	完成委托“继往开来的小步舞曲”	强化龙装变化时的攻击，并提升对龙奏骑士的强化效果
跃动之翼	完成委托“因人而异合奏组”	提升冲刺时的防御力和魔防力
苍穹怒号	初期装备	空龙谱提升攻击速度
大地怒号	完成委托“蝴蝶之梦的大合唱”	提升攻击的崩解效果，降低攻击速度
多样怒号	完成委托“心奏心理的七重奏”	提升属性攻击对敌人所造成的伤害
雷电怒号	完成委托“行云流水的随想曲”	对普通攻击赋予雷属性
魔心鼓动	通关后，哥利兹监狱·最上层的BOSS掉落	缩短魔法原力技的咏唱时间，减少MP消耗量
天空协奏	任意一个音律达到最高等级	提升龙族技能的效果
共鸣心音	完成委托“英雄赞歌的进行曲”	提升和女性角色之间的共鸣几率和威力
灾祸怒号	任意一个音律达到最高等级	对普通攻击赋予崩解抗性下降效果
混冥怒号	任意一个音律达到最高等级	大幅提升攻击力、魔力，但战斗中HP会逐渐减少
煌龙的激哮	徽印“武人的反击”特别报酬	HP、MP、防御力、魔防力、反应力、运气上升

●桑妮雅

名称	入手途径	附加效果
剑刃指挥棒	初期装备	增加普通攻击的可连续攻击次数
光辉指挥棒	完成委托“蝴蝶之梦的大合唱”	对普通攻击赋予光属性
冻原指挥棒	初期装备	对普通攻击赋予冰属性
刺击指挥棒	完成委托“因人而异合奏组”	提升突刺攻击的威力
闪电弦音	完成委托“英雄赞歌的进行曲”	提升雷属性攻击对敌人所造成的伤害
神盾弦音	完成委托“心奏心理的七重奏”	减少格挡时所受到的伤害，而且容易触发精准格挡
魅力弦音	完成委托“行云流水的随想曲”	容易成为敌人的攻击对象
演奏会大师	完成委托“继往开来的小步舞曲”	提升BPM量表增加率，并延长担任主奏时的B.A.N.D时间
术士弦音	通关后，哥利兹监狱·记忆图书馆的BOSS掉落	剩余MP越多，魔防力上升越多，而且受到魔法攻击时会回复MP
深绿协奏	任意一个音律达到最高等级	提升自然技能的效果
灾祸指挥棒	任意一个音律达到最高等级	对普通攻击赋予防御力下降效果
混冥弦音	任意一个音律达到最高等级	大幅提升攻击力、魔力，但战斗中HP会逐渐减少
进击的呐喊	徽印“煌龙&公主的幻影”特别报酬	大幅减少普通攻击的AP消耗量

●雾香

名称	入手途径	附加效果
巫女神乐	初期装备	提升恢复类原力技的效果
鬼神乐	完成委托“继往开来的小步舞曲”	提升攻击敌人时造成异常状态的几率
精灵神乐	初期装备	缩短魔法的咏唱时间
镇龙琴音	完成委托“英雄赞歌的进行曲”	提升普通攻击的MP回复效果，攻击龙族时该效果提升
刚射弦音	完成委托“行云流水的随想曲”	提升暴击率与暴击伤害
大地弦音	完成委托“蝴蝶之梦的大合唱”	对普通攻击赋予地属性
旋风弦音	完成委托“心奏心理的七重奏”	对普通攻击赋予风属性
圣印歌声	完成委托“因人而异合奏组”	提升BPM量表的增加率，并延长担任主奏时B.A.N.D的有效时间
箭雨弦音	通关后，埃尔莫亚大森林·固劳可士瀑布的BOSS掉落	增加普通攻击与特定弓技所发射的箭矢数量
川音协奏	任意一个音律达到最高等级	提升水栖技能的效果
灾厄弦音	任意一个音律达到最高等级	对普通攻击赋予混乱效果
混沌弦音	任意一个音律达到最高等级	大幅提升攻击力、魔力，但战斗中HP会逐渐减少
世界守护歌	徽印“煌龙&巫女的幻影”特别报酬	MP全满时，所受到的伤害大幅度减少



●琳娜

名称	入手途径	附加效果
魔女耳语	初期装备	提升MP最大值
独角兽嘶鸣	完成委托“行云流水的随想曲”	提升原力技的上升效果
神鸟啼啭	完成委托“蝴蝶之梦的大合唱”	提升回复类原力技的效果
贤者教诲	初期装备	命中弱点时提升对敌人所造成的伤害
妖精笑声	完成委托“继往开来的小步舞曲”	提升风属性攻击对敌人造成的伤害
炎兽号角	完成委托“心奏心理的七重奏”	普通攻击变化为火属性
恶魔号角	完成委托“因人而异合奏组”	普通攻击变化为暗属性
海怪号角	完成委托“英雄赞歌的进行曲”	普通攻击变化为水属性
盗神号角	通关后，罗构斯冰穴遗迹·龙之祭坛的BOSS掉落	为普通攻击附加盗取效果，并提升盗取疾冲的效果
造物协奏	任意一个音律达到最高等级	提升炼金技能的效果
灾祸号角	任意一个音律达到最高等级	对普通攻击赋予麻痹效果
混冥号角	任意一个音律达到最高等级	大幅提升攻击力、魔力，但战斗中HP会逐渐减少
大魔术鸣动	徽印“少女&魔女的幻影”的特别报酬	所有原力技皆可瞬间发动

●亚格南

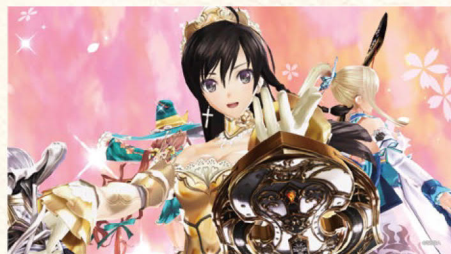
名称	入手途径	附加效果
闪焰摇滚乐	初期装备	提升火属性攻击对敌人造成的伤害
崩解庞克乐	完成委托“英雄赞歌的进行曲”	提升魔法原力技的崩解效果，崩解时魔力一定几率上升
威力金属乐	完成委托“心奏心理的七重奏”	减少攻击与咏唱时所受到的伤害，而且不易畏怯敌人
奋起灵魂乐	初期装备	剩余MP越少，防御力和魔防力越高
烈风猛攻	完成委托“因人而异合奏组”	普通攻击变化为风属性
光明猛攻	完成委托“行云流水的随想曲”	普通攻击变化为光属性
魔法师猛攻	完成委托“蝴蝶之梦的大合唱”	提升普通攻击的MP回复效果
恶魔协奏	任意一个音律达到最高等级	提升魔族技能的效果
男子合奏	完成委托“继往开来的小步舞曲”	和男性角色的共鸣几率以及威力上升
猛攻硬芯乐	通关后，灵峰古兰歇尔·古城的舞蹈剧场的BOSS掉落	HP越少，攻击力上升越多
灾祸敲击	任意一个音律达到最高等级	对普通攻击赋予燃烧效果
混冥敲击	任意一个音律达到最高等级	大幅提升攻击力、魔力，但战斗中HP会逐渐减少
爆发终曲	徽印“煌刃&狂战士的反击”的特别报酬	减少火属性原力技的MP消耗量，缩短咏唱时间，提升伤害值和崩解效果

●雷斯提

名称	入手途径	附加效果
快鸣之戟	初期装备	提升暴击率和暴击伤害
雷鸣之戟	初期装备	普通攻击变化为雷属性
闪光之戟	完成委托“因人而异合奏组”	普通攻击变化为光属性
远鸣之戟	完成委托“继往开来的小步舞曲”	扩大普通攻击的攻击范围，而且命中次数越高，造成伤害越大
冰海旋律	完成委托“英雄赞歌的进行曲”	提升冰属性攻击对敌人所造成的伤害
疾风旋律	完成委托“蝴蝶之梦的大合唱”	提升攻击速度和移动速度
慈爱旋律	完成委托“行云流水的随想曲”	提升恢复类原力技的效果
相反旋律	完成委托“心奏心理的七重奏”	剩余AP越多，攻击力越高，魔力越低；剩余AP越少，魔力越高，攻击力越低
反响旋律	通关后，葛拉尔城砦遗址·帝国大本营·梅吉乌士大圣堂的BOSS掉落	格挡时有可能会发动反击
饿狼协奏	任意一个音律达到最高等级	提升兽族技能的效果
灾厄旋律	任意一个音律达到最高等级	对普通攻击赋予魔防力下降效果
混沌旋律	任意一个音律达到最高等级	大幅提升攻击力、魔力，但战斗中HP会逐渐减少
欢声震天	徽印“法师&骑士的幻影”的特别报酬	提升攻击速度，而且只要还有AP就能够连续进行普通攻击







●玛丽安

名称	入手途径	附加效果
虎式炮音	初期装备	扩大崩解攻击的攻击范围
动乱炮音	完成委托“蝴蝶之梦的大合唱”	普通攻击变化为火属性，并且变成魔法攻击
变量炮音	初期装备	普通攻击变化为暗属性，并且变成魔法攻击
突击和弦	完成委托“心奏心理的七重奏”	和敌人的距离越近，对其造成的攻击伤害越多
法师和弦	完成委托“行云流水的随想曲”	提升命中弱点时给敌人造成的伤害
魔眼和弦	完成委托“继往开来的小步舞曲”	提升原力技对敌人造成的异常状态效果
卡农和弦	完成委托“英雄赞歌的进行曲”	提升物理原力技的咏唱速度与攻击伤害
装填弹药回声	完成委托“因人而异合奏组”	装填弹药的效果会持续数次
领主炮音	通关后，金戈纳遗迹·龙之祭坛的BOSS掉落	攻击时AP消耗量减少，只要有AP就能够连射
死灵协奏	任意一个音律达到最高等级	提升死灵技能的效果
灾祸和弦	任意一个音律达到最高等级	对普通攻击赋予攻击力下降效果
混冥和弦	任意一个音律达到最高等级	大幅提升攻击力、魔力，但战斗中HP会逐渐减少
炮声浩劫	徽印“魔眼&魔术师的反击”的特别报酬	普通攻击变成范围攻击，能够命中复数的敌人

●爱克雪拉

名称	入手途径	附加效果
骑枪快板	初期装备	提升重力类原力技的咏唱速度
骑枪渐强音	完成委托“英雄赞歌的进行曲”	敌人越多，防御力和魔防力上升越多
重压魔笛	完成委托“蝴蝶之梦的大合唱”	提升攻击的崩解效果、重力吸引效果
解放魔笛	完成委托“行云流水的随想曲”	提升攻击速度、移动速度和重力的拉离效果
冷血枪音	完成委托“继往开来的小步舞曲”	普通攻击变化为冰属性
热血枪音	完成委托“因人而异合奏组”	普通攻击变化为火属性
魔血枪音	完成委托“心奏心理的七重奏”	提升普通攻击的MP回复效果
龙奏歌声	初期装备	提升BPM量表增加率，担任主奏时延长B.A.N.D有效时间
海命协奏	任意一个音律达到最高等级	提升水栖技能的效果
灾厄枪音	任意一个音律达到最高等级	对普通攻击赋予中毒效果
混沌枪音	任意一个音律达到最高等级	大幅提升攻击力、魔力，但战斗中HP会逐渐减少
大地的鼓动	徽印“皇女&忍者的反击”的特别报酬	防御力上升，不会因为敌人的攻击而畏怯

●基那斯

名称	入手途径	附加效果
无之纳刀	初期装备	提升攻击速度和移动速度
暗之纳刀	完成委托“蝴蝶之梦的大合唱”	普通攻击变化为暗属性
风之纳刀	完成委托“因人而异合奏组”	普通攻击变化为风属性
龙吼刃	完成委托“英雄赞歌的进行曲”	提升剑击类原力技的咏唱速度
龙鳞刃	初期装备	剩余AP越多，防御力越高而且不容易陷入畏怯状态
龙爪刃	完成委托“行云流水的随想曲”	提升攻击的崩解效果以及攻击崩解状态敌人时的暴击率
龙牙刃	完成委托“继往开来的小步舞曲”	提升光属性攻击对敌人所造成的伤害
龙血刃	完成委托“心奏心理的七重奏”	剩余HP越少，攻击力上升越多
风翼协奏	任意一个音律达到最高等级	提升龙族技能的效果
灾厄之纳刀	任意一个音律达到最高等级	对普通攻击赋予魔力下降效果
混沌之纳刀	任意一个音律达到最高等级	大幅提升攻击力、魔力，但战斗中HP会逐渐减少
天地断绝	徽印“煌刃&皇女的幻影”的特别报酬	普通攻击必定为暴击



乐曲效果

※“翱翔天际时之羽翼”需要通关爱克雪拉的 EX 剧情“高贵皇女之章”才能解锁。

●悠玛

乐曲名	乐曲效果
日轮光辉	提升物理攻击对敌人造成的伤害，而且不会因敌人的攻击而畏怯
欢悦初鸣	减少被敌人攻击时所受到的伤害，若为属性攻击则效果上升
微笑之树	降低所有行动的AP消耗量，且不会因敌人的攻击而畏怯
雪华之滴	降低敌人的防御力与魔防力
母星的祈祷	HP渐渐回复，而且异常状态容易解除
翱翔天际时之羽翼	能够通过普通攻击使敌人崩解

●桑妮雅

乐曲名	乐曲效果
日轮光辉	提升所有攻击对敌人造成的伤害，而且容易使敌人畏怯
欢悦初鸣	减少被敌人攻击时所受到的伤害，并提升格挡的效果
微笑之树	降低所有行动的AP消耗量，且不会因敌人的攻击而畏怯
雪华之滴	降低敌人的攻击力与魔力
母星的祈祷	HP渐渐回复，而且异常状态容易解除
翱翔天际时之羽翼	使敌人的崩解抗性持续下降

●雾香

乐曲名	乐曲效果
日轮光辉	提升所有攻击的暴击率，并且命中率变为100%
欢悦初鸣	减少被敌人攻击时所受到的伤害，而且不会陷入异常状态
微笑之树	提升移动速度以及AP回复速度
雪华之滴	延长敌人的咏唱时间
母星的祈祷	陷入无法战斗的状态后经过一段时间会自动复活
翱翔天际时之羽翼	容易使敌人崩解，而且造成的崩解效果不会下降

●亚格南

乐曲名	乐曲效果
日轮光辉	提升魔法攻击对敌人造成的伤害，而且容易使敌人陷入异常状态
欢悦初鸣	大幅提升回避率
微笑之树	冲刺时AP消耗量为0，而且格挡时会回复AP
雪华之滴	降低敌人的防御力与魔防力
母星的祈祷	MP渐渐回复
翱翔天际时之羽翼	能够通过普通攻击使敌人崩解

●雷斯提

乐曲名	乐曲效果
日轮光辉	提升所有攻击的暴击率，并且命中率变为100%
欢悦初鸣	减少被敌人攻击时所受到的伤害，并提升格挡的效果
微笑之树	所有行动都不会消耗AP
雪华之滴	降低敌人的攻击力与魔力
母星的祈祷	HP渐渐回复，而且异常状态容易解除
翱翔天际时之羽翼	容易使敌人崩解，而且崩解的有效时间延长

●玛丽安

乐曲名	乐曲效果
日轮光辉	提升所有攻击对敌人造成的伤害，而且容易使敌人畏怯
欢悦初鸣	减少被敌人攻击时所受到的伤害，而且不会陷入异常状态
微笑之树	提升移动速度以及AP回复速度
雪华之滴	对所有敌人造成持续伤害
母星的祈祷	普通攻击时的MP回复量增加，HP也会回复
翱翔天际时之羽翼	容易使敌人崩解，而且崩解的有效时间延长

●琳娜

乐曲名	乐曲效果
日轮光辉	提升魔法攻击对敌人造成的伤害，而且容易使敌人陷入异常状态
欢悦初鸣	减少被敌人攻击时所受到的伤害，若为属性攻击则效果上升
微笑之树	提升移动速度以及AP回复速度
雪华之滴	延长敌人的咏唱时间
母星的祈祷	MP渐渐回复
翱翔天际时之羽翼	容易使敌人崩解，而且造成的崩解效果不会下降

●爱克雪拉

乐曲名	乐曲效果
日轮光辉	提升魔法攻击对敌人造成的伤害，而且容易使敌人陷入异常状态
欢悦初鸣	减少被敌人攻击时所受到的伤害，并提升格挡的效果
微笑之树	冲刺时AP消耗量为0，而且格挡时会回复AP
雪华之滴	对所有敌人造成持续伤害
母星的祈祷	陷入无法战斗的状态后经过一段时间会自动复活
翱翔天际时之羽翼	使敌人的崩解抗性持续下降

●基那斯

乐曲名	乐曲效果
日轮光辉	提升物理攻击对敌人造成的伤害，而且不会因敌人的攻击而畏怯
欢悦初鸣	大幅提升回避率
微笑之树	所有行动都不会消耗AP
雪华之滴	延长敌人的咏唱时间
母星的祈祷	普通攻击时的MP回复量增加，HP也会回复
翱翔天际时之羽翼	能够通过普通攻击使敌人崩解



奖杯

奖杯攻略

奖杯总数	48	铜杯	28	银杯	18	金杯	1	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	40小时以上
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

本作由于没有难度奖杯之类的内容，所以白金难度算得上是非常简单了。解锁奖杯所需要的收集要素与限时内容无关，除了个别和主线进度搭边的奖杯之外就没有太多的限时要素在其中。玩家可以选择速通主线之后再进行刷好感度或者是收集素材等工作。相对比较棘手的就是 99 连击的奖杯，不过也只是相对其他奖杯来说比较难而已，通关后配合特定的组合来打杂兵就能解锁该奖杯。比较花时间的则是收集 200 种素材和队伍其中一人升级到 100 级，前者是因为杂兵掉落的素材种类不一，有些还是探索点限定的素材，如果集中在游戏通关后使用魔法书迷宫来刷的话就相对比较枯燥，所以建议在打主线的时候多打打杂兵练练级，顺路收一些素材，而后者在 PS4 版里也有非常方便的捷径，不过也是逃不开打二十多遍魔法书迷宫 BOSS 的反复作业。



光明之响 龙奏回音

获得除该奖杯之外的所有奖杯



亚尔夫海姆的探索者

解锁条件 收集了200种素材

获取方法 包括敌人掉落的素材和野外探索点里捡到的素材，在流程里跑地图时看到有探索点的话还是尽量去捡吧。

需要注意的是，在流程期间的必经地点里有时候会出现帝国士兵和双头犬，在流程结束之后这些地点的杂兵会全部换回通常情况下的野外杂兵，到时候去重新刷一遍就行了。





踏遍全岛!

解锁条件 去过所有的地图

获取方法 流程奖杯，并不是需要去到每张地图的每个区域，在第7章就能解锁。



炼金爱好者

解锁条件 精练50种道具、技能断片

获取方法 完成2次拉普尔的追加炼金术配方委托之后将所有东西都炼成一遍，在途中就能解锁了。



伟大的精炼

解锁条件 精练稀有的技能断片

获取方法 在第5章之后用炼金术合成一些较为少见的技能断片，技能效果比较特殊（例如根据崩解攻击伤害值比例回复MP等）的就是了。



回响於世上的旋律

解锁条件 收集了所有的音律

获取方法 总的来说除了角色自带的音律之外，还有5个完成费尔南的委托解锁的音律、各个角色的其中一个音律达到30级后解锁的3个音律、PS3版队伍角色通关后新出现BOSS的1个音律和魔法书迷宫特别报酬的音律，详情可以见奖杯“献给宿敌的镇魂曲”的内容。

通关后的最后一套音律需要在丽丝萝蒂的商店购买对应的徽印然后去挑战迷宫才能获得，建议将迷宫阶级提升至 S 之后再去挑战，这样能够提高获得特别报酬的几率。如果还没满级的话可以去丽丝萝蒂的商店购买“大师的蛋”，因为这些对应的徽印都是 BOSS 战，而“大师的蛋”效果是提升经验值，可以顺便拿来刷级，而且“大师的蛋”装备上去之后迷宫阶级就到达了S，正好符合需求。

炮声浩劫：魔眼&魔术师的反击。
大地的鼓动：皇女&忍者的反击。
爆发终曲：煌刃&狂战士的反击。
煌龙的激哮：武人的反击。
世界守护歌：煌龙&巫女的幻影。
进击的呐喊：煌龙&公主的幻影。
欢声震天：法师&骑士的幻影。
大魔术鸣动：少女&魔女的幻影。
天地断绝：煌刃&皇女的幻影。



龙奏巨匠

解锁条件 其中一个音律升到了最高位阶



阿斯托利亚的骑士

解锁条件 初次战斗胜利



龙奏骑士猛进!

解锁条件 打倒了500只魔物



龙奏骑士奋起!

解锁条件 打倒了1000只魔物



龙奏骑士觉醒!

解锁条件 打倒了2000只魔物



命中数制造机

解锁条件 命中数达到了99次

奖杯说明 操作角色：玛丽安

装备音律：领主炮音（通关后打败金戈纳遗迹 · 龙之祭坛的 BOSS 掉落）

B.A.N.D 乐曲：微笑之树（主奏为基那斯或者雷斯提）

使用指令系统让其他队友都不攻击敌人，攒满 BPM 槽，目标为 1 个小 BOSS 或者 2 波小杂兵，如果玛丽安等级较低的话可以选择去魔法书迷宫，开场马上发动 B.A.N.D，然后对着敌人不断使用〇键普通攻击就行了。一次不行的话可以多试几次。



B.A.N.D成员

解锁条件 第一次使用了B.A.N.D



我们都是主奏!

解锁条件 让所有角色担任过主奏并进行了B.A.N.D



龙魂继承者

解锁条件 第一次进行了龙装变化



龙啊，镇静下来吧

解锁条件 安抚了失控的龙

获取方法 当煌龙失控的时候发动B.A.N.D即可解锁。需要注意的是，在第4章结束后煌龙变成第二形态时就无法触发失控状态了，所以必须在第4章最后的BOSS战之前拿到该奖杯。



Trance Form LIVE

解锁条件 进行龙装变化并战胜的次数超过了100次



神速指挥家

解锁条件 发生了10次优势遇敌

进击的旋律
解锁条件 在无伤的状态下获得战斗胜利
奖杯说明 最稳的方法就是剧情来到解锁煌龙第二形态时随便触发一场杂兵战，然后进入龙装变化再不断使用△键攻击即可。

全休止符
解锁条件 在我方有成员处于无法战斗状态的情况下获得战斗胜利

虎背龙腰
解锁条件 任意一位同伴的等级达到100级
奖杯说明 通关后在丽丝萝蒂的商店购买徽印“大师的印”以及奖杯“回响於世上的旋律”解锁最后音律的各个徽印来打就行了，需要注意的是“大师的印”只需要装备1个，装多了也不会有叠加效果，第3个徽印不装也可以，如果想要装的话建议装等级提升类型的徽印，可以稍微增加可以获得的经验值。如果钱不够的话建议优先购买“富豪的蛋”去刷几次钱再说，和“大师的蛋”一样，每次只需要装备1个就行了。

崩解首击
解锁条件 第一次使敌人崩解

崩解节拍音
解锁条件 使正在格挡的敌人崩解了30次

崩解环场音
解锁条件 使正在咏唱的敌人崩解了30次
奖杯说明 崩解次数的奖杯建议从第5章开始刷。如果使用上文介绍的打杂兵配置的话，在平时跑地图练级期间就能完成了。

共鸣强音
解锁条件 发生了30次共鸣

原力技混合曲
解锁条件 使用了100次原力技

盯上了你
解锁条件 打倒了稀有的怪物
奖杯说明 在地图上会有一些小BOSS类型的敌人，它们的等级与队伍等级相差在10级以内，不过一定机率会在流程里跑地图时遇到等级差大于或等于队伍平均等级的10级以上小BOSS类型敌人（指的不是那些挡路的80多级敌人），外形和地图上的小BOSS一样，打败任意一只即可解锁奖杯。

献给宿敌的镇魂曲
解锁条件 打倒了所有稀有的怪物
奖杯说明 这里的稀有怪物不是说野外随机出现的那些，而是在通关后出现的7个100级BOSS，第一次打到它们时还会掉落原创模式（也就是PS3版）队伍7位角色的音律。

各个 BOSS 的分布地区以及对应角色分别为：
雾香：埃尔莫亚大森林·固劳可士瀑布
玛丽安：金戈纳遗迹·龙之祭坛
琳娜：罗构斯冰穴遗迹·龙之祭坛
悠玛：哥利兹监狱·最上层
桑妮雅：哥利兹监狱·记忆图书馆
亚格南：灵峰古兰歇尔·古城的舞蹈剧场
雷斯提：葛拉尔城砦遗址·帝国大本营·梅吉乌士大圣堂

月下序曲
解锁条件 通关第1章，流程奖杯

龙奏骑士练习曲
解锁条件 通关第2章，流程奖杯

灵魂追想曲
解锁条件 通关第3章，流程奖杯

金色回响奏鸣曲
解锁条件 通关第4章，流程奖杯

悖叛神剧
解锁条件 通关第5章，流程奖杯

绝对强者狂想曲
解锁条件 通关第6章，流程奖杯

妖精们的哀歌
解锁条件 通关第7章，流程奖杯

七色光辉协奏曲
解锁条件 通关第8章，流程奖杯

所谓的恋爱
解锁条件 达成了雾香结局

高贵的情侣
解锁条件 达成了桑妮雅结局

请多指教啦夥伴
解锁条件 达成了亚格南结局

拯救人们的战斗
解锁条件 达成了雷斯提结局

彼此的幸福
解锁条件 达成了玛丽安结局

姐姐的教育
解锁条件 达成了琳娜结局

成为双璧之人
解锁条件 在副歌模式里达成基那斯结局

小小的恋爱序曲
解锁条件 在副歌模式里达成爱克雪拉结局
奖杯说明 达成触发结局的条件为与该角色触发了4次特殊约会剧情，当第5次约会的最终剧情是该角色的特别姿势特写时就说明已经达成了触发结局的条件（也有例外，雷斯提的最高好感度约会事件有可能是在第5次约会）。在达成条件的前提下，到最终战的传送门前触发主线，然后会提示让玩家去“注视”想要达成结局的角色，达成了条件的角色头上会有个爱心标志，触发完剧情之后打倒最终BOSS即可。

由于最终 BOSS 的等级固定在八十多级，所以建议先去把其他奖杯解锁（尤其是 100 级的奖杯）之后再来刷各个角色的结局会比较有效率。

两人独处的对话
解锁条件 第一次触发夜晚事件

初次约会
解锁条件 第一次触发约会事件

知彼知己
解锁条件 取得了100个人格特质
奖杯说明 如果在流程期间没有漏掉地图宝箱里的人格特质，那么最早在第5章雷斯提入队后可以解锁该奖杯，角色入队后别忘了拿男性偶像服装和女性女仆装的人格特质。

Wheel of Fortune（命运之轮）
解锁条件 见证了两人的心愿，和副歌的编曲家搭括
奖杯说明 保留爱克雪拉和基那斯第1次约会时赠送的“玻璃鞋的印章”和“满月的印章”然后通关两人的结局，之后去马尔加或者营地与艾芙丽蒂对话后选择“谈话”选项即可解锁。如果不小心用掉的话，就再重打一次副歌模式吧，错过的话是没有任何补救方法的。



NI NO KUNI II
REVENANT KINGDOM

提到《二之国》,想必很多玩家都会第一时间将其与传统 JRPG 挂钩。但《二之国 II 王国再临》的战斗系统却更趋向于 ARPG，在保留了日式 RPG 风格的同时融入了动作元素大幅提升爽快度。虽然剧情有些低龄向，但快节奏的战斗模式相信还是会令喜欢 RPG 的玩家们欲罢不能的。



PS4		
二之国Ⅱ 王国再临	Level 5	
二ノ国 II レヴァナントキングダム	角色扮演	日文版
2018 年 3 月 23 日 / 本地 1 人	无对应周边	
售价为 8000 日元		

※Steam 版 3 月 24 日发售

本文对应版本：1.01

本文对应语言：日语

基本操作

按键	说明
□	弱攻击
△	强攻击
○	发动フニャ的号令技能
×	跳跃
L1	防御
左摇杆+L1	回避
L2	切换武器
R1	远程攻击
R2	使用技能
R3	锁定最近目标

战斗系统

武器说明

每个角色都可以同时装备3把近战武器。近战武器有BURST值的设定，只要持续攻击敌人，BURST值就会提升，最高达到100%后武器的攻击力以及使用技能时的伤害都会增加，但发动技能后当前武器的BURST值会被清零。

在战斗中按L2键可切换近战武器，玩家也可以自行设定武器切换的方式，“マニュアル”是需要玩家手动切换；“セミオート”模式下当发动技能后会自动切换成其他BRUST值高的武器；“オート”则是全自动模式。

技能发动

战斗中按住R2键后再按下〇×△□就可发动对应的技能。每种技能都会消耗一定的MP，具体情况可在主菜单的“装备/スキル”中按R1键查看到。如果当前武器的BURST值达到100%，发动技能时的威力还会得到进一步提升。

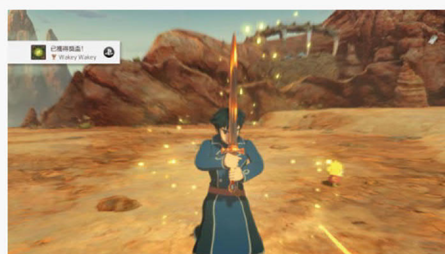


在王国建立了魔法研究所之后，玩家可在这里花费素材和金钱为各个角色的技能升级，以及学习新的技能。不少派生出的技能都可以通过吸收フニャ的形式提升威力，具体情况玩家可自行在技能说明中查阅。

フニャ之力

进入战斗后，フニャ会自主协助玩家攻击目标或是恢复我方。每隔一定时间，フニャ们就会集结到一起，地面上出现光圈，此时站入圈内按下〇键就可发动フニャ的“号令技能”，或者长按〇键可以发动“フニャ吸收”，会令一些技能进化为威力更为强大的派生技。

觉醒状态



战斗中，ポンゴ会随机丢出金球球，玩家控制的角色吃到金球球就会进入觉醒状态。觉醒状态下，MP槽会变成觉醒槽，此时玩家可尽情使用技能。

バトルイコライザー

战斗均衡器（バトルイコライザー）是一个让玩家可以灵活应变的战斗系统，其中涉及到了4个项目：

1. 怪物战术：对应6个种族，通过左右移动游标的方式提升针对某一种族的伤害。

2. 掉落引导：调整经验值、稀有素材、装备品和金钱四大方面的入手比重。

3. 属性与耐性记忆：提升角色对某几种异常状态的耐性。

4. 动作的极意：提升全员的身体能力，如减少防御时受到的伤害量、延长回避时的无敌时间、缩短逃跑所用时间等等。

这4个项目只能使用角色升级时入手的“BP”来升级。首先推荐将“ドロップの导き”升至LV4，设定方面推荐经验值＞レア素材＝装备品＞ゴールド，走主线时这么设定就OK了。接着升级“アクションの极意”，优先选择“回避アクション”和“远距离攻击”。其他两个项目可根据实际战斗情况随时进行调整。



王国模式



王国模式简单来说就是个模拟经营，通过建造设施→在设施中放入人才→入手KG→继续扩建设施的形式，令王国逐步强大起来。这个模式虽然不复杂，但涉及到的内容较多，下面会一一为大家说明。

●王国资金BOX：发展王国所需要的资金名为KG，只能通过设施来赚取，与玩家自己的钱不通用。KG会被储存在“王国资金BOX”中，但“王国资金BOX”有上限设定，存入其中的钱抵达上限后将无法继续增加，所以玩家必须定期将KG取出来。“王国资金BOX”的上限可通过在エスタバニア城中进行提升。

●素材BOX：与“王国资金BOX”并列的，是“素材BOX”，它是用来储存设施们收集到的素材的地方。随着设施等级的提升，“素材BOX”中会出现的高品质素材也会增多，游戏后期制作食物、装备等都会用得到。“素材BOX”同样有上限设定，玩家可通过在エスタバニア探险队本部和真エスタバニア探险队本部两个设施中完成与“素材BOX”相关的研究来提升。

●人才配置：在设施修建起来之后，需要在其中放入人才才能真正发



挥出设施的功效。适合该设施的人才名字旁边会有黄色的星星，优先选择这些放入设施中。人才被放入设施后，就会开始获得经验。经验值升满时其头像旁边会出现蓝色的箭头。选中该人才后按下 OPTIONS 键就可为其升级，大多数人才可直接升至 MASTER，其余人才有两条经验值槽。由于不少研究项目的启动条件都要求某种人才达到 MASTER，所以请尽可能地提升人才的等级吧。

●**研究项目**：不少设施都有研究项目的选项，这些项目关乎到玩家的切身利益，比如武器工房的研究项目可以让玩家制造出更多的武器，魔法研究所的研究内容与角色的技能密切相关等等，特别是追求白金的玩家更需要将全部研究都一一完成。不少研究都设置了启动条件，包括：1. 必要开发力（与人才有关）、必要资金、以及研究条件。研究条件会写明需要哪种类型的人才（部分条件甚至会要求该人才等级达到 MASTER），将该人才放入设施中达成条件后才能开启研究。

●**设施升级**：设施升级后可解锁更多的研究项目，部分研究项目需要王国等级提升至 LV4 后才会解锁 . 此外像商店街、海产店、农场之类素材收集类设施也可入手更好的素材。

●**最优先开发的设施**：センタン技术研究所。修好后先将等级提升至 LV2，然后研究习得“匠の建筑节约术 Ⅰ”和“匠の研究节约术 Ⅰ”，可大幅降低建造设施和研究所花费的 KG。

●**初期推荐开发设施**：エスタバニア探检队本部、各种素材收集类设施、ベンリィ杂货店、エスタバニア仕立て工房。由于本作中，无论是制造武器防具食物，还是完成分支任务，都会需要大量素材，其中不少还是稀有素材，尽早开始做准备可减少后期为素材奔波的时间。

●**中期推荐开发设施**：エスタバニア魔法研究所。大地图上的蓝色宝箱是上锁状态，只有在魔法研究所中学会“アンロック”才可以解锁。另外，“追忆の试练”这个魔法可以令玩家反复挑战已经打过的守护神来练级。

进军战斗模式

基本操作

按键	效果
□	攻击速度提升
△	大号令
○	恢复损失的士兵数量（需消耗战力）
×	冲刺
L1	向左旋转兵种
R1	向右旋转兵种
R2	选择战术（需消耗战力）

兵种可分为剑、长枪、锤、弓、火枪、法术和盾这几种，但其中只有三个兵种是相克的，即红克绿、绿克蓝、蓝克红。作战时玩家需要根据对方的兵种及时调整前方部队，才能更有效率地推进战线。

推荐的兵种组合为 3 近战 +1 远程，3 近战最好是混合搭配，以便应对不同的敌兵。大炮和箭塔要优先破坏掉，面对突然涌上来的大量敌人时可发动大号令或是提升攻击速度来速战速决。

兵力可用来恢复损失的士兵数量以及使用战术。在面对同等级或是等级比我方更高的敌人时，士兵消耗会较为严重，所以建议兵力尽量还是留给士兵使用，确保战斗力才是最优先的。

在开始作战前，玩家可花费 KG 对进军部队进行强化，推荐强化军力アップ、进军ゲ—ジ消费ダウン、大号令时间延长这三项。但要注意，作战失败的话，花费掉的 KG 是不退的（不过入手的经验值会保留）。

总的来说，进军战斗模式是比较考验玩家随机应变能力的，当然如果实在打不过的话，靠等级碾压也是可行的。

推荐小队组合

随着流程的推进，玩家总计可从 6 名角色中选出 3 人组成小队。如何选择可能会令不少玩家头疼，在此就给出小编的个人建议。

首先，エバン和ロウラン是可以常驻的角色，エバン的远程攻击和魔法攻击非常优秀，同时便于发动フニャ的号令，可以及时为小队提供支援。ロウラン作为近战输出型角色，攻守平衡也好用。

游戏初期，第三名角色推荐使用ガットー。这样一来小队就能构成坦克、输出和辅助的黄金三角组合，基本可以应对所有战斗。

流程过半后，玩家可将ガットー替换成シャーティー，她的近距离攻击非常优秀。魔法攻击强大的セシリウス也可以考虑，但要配合在王国的魔法研究所内习得大量魔法才能发挥出全部实力。

推荐的升级手段

●将战斗均衡器中的“ドロップの导き”调整为经验值优先。然后在王国的シタヅミ训练所中习得“バトルメンバ—战斗指南”，可增加入手的经验值（但对小队外的成员无效）。

●各个主城附近的区域都有大量怪物，主线流程中遇到卡等级的情况时可以反复刷这些怪物来提升。

●终盘前推荐去雪原和沙漠刷怪，这里的敌人普遍等级在 LV50 ～ 60 之间。

●通关后，可去 4 个玉神冢，反复挑战守护神升级。守护神初始等级为 LV50，每挑战成功一次，守护神就会提升 5 级，最高可达到 LV120。4 个玉神冢所在位置如下：

灼热の玉神冢：地图左下方

丰穰の玉神冢：地图左上方

英知の玉神冢：グランリ—フ的グランファクトリ—

深渊の玉神冢：深渊的大穴 3000m，从存档点旁往下走

●挑战位于シラズの森的梦幻迷宫。

关于最强武器与防具

完成分支任务 170“静寂たる空の力”之后可入手“静寂の制法书”，之后玩家就可以在王国的武器工房和仕立て工房生产这些最强武器和防具了。但所需的素材都是从シラズの森的梦幻迷宫中获得的。

另外通关且将王国等级提升至 LV4 之后，武器工房和仕立て工房也会解锁一批武器和防具，这些武器和防具的属性与“静寂の制法书”可制作的基本相同。

关于素材的入手途径

素材除了可用于完成分支任务外，还可用于制作武器、防具和食物。素材入手有两个途径，一就是从大地图或是迷宫中捡到的（发光点直接获得或是开宝箱入手），还是就是通过王国的素材收集设施带回来。在制作某种物品的界面，可以直接查看到所需素材的入手地点和途径（按下 R3 键），如果该素材的所在地是某张大地图，建议还算是等王国的设施带回比较有效率；如果所在地是某个迷宫，就可以反复刷入口附近的发光点来入手。



流程攻略

第一章

ゴロネ-ルの动乱

●剧情后沿楼梯往下走，来到房间会有一场教学战。

●消灭三个敌人后来到花园（血量不满的话可以破坏道路两侧的灯台来回血），需要藏身在灌木丛后回避战斗前进，一旦被发现会强制进入战斗。

●下一场战斗先消灭三个杂兵，然后敌方会出现增援。稍微坚持一下アル就会来帮忙。

●在据点入手武器和装备后将武器装上，再度与アル交谈，之后就可以使用存档点了。

●庭园中有强制战斗，3级敌人较多，要多多注意自身血量。

●从左侧房间进入下水道，剧情后习得技能“一文字斩り”，默认是按下R2+△就可以发动。

●下水道中基本都是3级左右的敌人，难度不算高。尽头触发剧情，アル离队。

●排水区的宝箱中可入手一把“カットラス”,继续往前走就是BOSS战了。

BOSS　LV8 黑骑士

黑骑士有两个姿态，首先人形态时攻击会有比较明显的蓄力动作，回避掉正面就可以。打掉大约一半血量后，它会变身，之后的攻击节奏会大幅加快，保险的打法是拉开距离用远程武器射击，给予少许伤害后战斗就会结束。

●剧情后登上山丘，本章结束。

地下水道



王宫直下エリア

编号	宝箱
1	ブロ-ドソ-ド
2	100G
3	こんがりコッペパン
4	ヒ-ルハ-ブ

排水エリア

编号	宝箱
5	カットラス
6	マジックアロマ
7	ヒ-ルハ-ブ

第二章

エバンの国

●本章开始，エバン正式加入战斗小队，并且玩家在调查过地面上的蓝色光圈“テレスポット”之后直接通过大地图传送回来。

●离开野营地后往东走，会触发与LV9的飞行系怪物ワイバ-ン的战斗，フニャ会前来帮忙。移动到它们的区域范围内按提示按键操作就可以将敌人打落。

●剧情后继续往东北方移动，进入风蛇の谷。

●从行商人处可入手贵重道具“リ-フブック”。

●走到山谷中央位置的存档点附近后，会触发剧情，之后跟着フニャ前进，入手贵重道具“ありふれた枝”，并学会魔法“风おこしの号令”，之后再调查山谷内旋转的四叶草，就可以发动风魔法飞到高处了。



●返回存档点的位置，调查四叶草后继续前进。快到山顶附近可以看到一座地藏，调查后献上“カリっとナッツ”可以入手新的フニャ。

●来到山顶后触发剧情，接下来要前往“ワイバ-ンの巣窟”拯救被抓走的空贼少女シャ-ティ-。

●从空贼的营地出来后过桥往山下方向走，就可以来到“ワイバ-ンの巣窟”。这里的地形并不复杂，直走就会来到存档点。旁边有个地藏，需要献上“おてがるクリ-ム”才能入手新的フニャ。这个东西可以在“空贼のアジト”周边地区的宝箱中获得。

●走到尽头触发BOSS战。

BOSS　Lv.11 ワイバ-ンキング

这个BOSS会召唤小兵，先用技能“一文字斩り”快速清理掉杂兵们，之后配合フニャ的技能就可以大幅限制住BOSS的行动，战斗将变得非常简单。



●胜利后开启前方的栅栏，救出シャ-ティ-。剧情后自动返回“空贼のアジト”，シャ-ティ-成为队友。

●前往“空贼のアジト”的下层，和シャ-ティ-对话，前往“阳光の玉神冢”。

●调查雕像后，需要エバン独立完成知惠和勇气两个试炼，其中知惠的试炼又细分为三个小试炼。

●“知惠の试练”简单来说就是按照“始まりの书”中描述的故事的关键词（用特殊颜色标注）的顺序依次抵达雕像面前，最终前往“终わりの书”所在的位置。但发光的石板只能踩踏一次，离开后石板就会碎掉。有些发光石板上还会有光球，吃到这些光球的话，在挑战成功后可给予相应的道具奖励。三次试炼难度越来越高，玩家如果不知道正确路线的话可以参考下一页的攻略图示。

旅立ちの章



①转 2 次

出会いの章



①转 2 次　②转 2 次

决战の章



■图1

①转 2 次



■图3

①转 3 次　②转 1 次



■图2

①转 3 次　②转 1 次



■图4

①转 2 次　②转 2 次

●完成“知惠の试练”之后紧接着是“勇气の试练”，打倒 BOSS ウ - ゴ。

■ 风蛇の谷



BOSS Lv14 ウ - ゴ

如果玩家能在刚才三个“知惠の试练”中获得了全部的光球，那么就可以入手非常强力的武器和装备，给エバン装备上可以减少不少难度。BOSS 的伤害虽然不小不过攻击都有比较明显的提示，还是很容易躲开的。另外フニャ的辅助技能也要多多利用。

●战斗胜利后“BATTLE EQUALIZER”（战斗均衡器）系统就会开启，自动返回“空贼のアジト”，和老大对话。剧情后，本章结束。



编号	宝箱
1	300G
2	100G
3	熟练のスパイクショット
4	风守りのつむじかぜシュ - ズ
5	300G
6	毒涂りカットラス
7	シ - ルドペンダント
8	ヒ - ルハ - ブ
9	すっきりアップルティ -
10	マジックアロマ
11	三つ叶のヒ - ルハ - ブ
12	风の指轮
13	炎の守护ペンダント
14	13 番の乐谱
15	天使の泪



第三章

运命を决める町

●本章一开始就会有三名空贼加入队伍，但只能在进军战斗中使用他们。

●离开空贼基地后沿着山路往下走，根据地图上的标记来到グレイナス平原。进入平原会开启“进军战斗”模式，简单来说就是エバン做指挥官，指挥部队消灭对方的军团取得胜利。“进军战斗”模式的玩法可查看前面的介绍，玩家在本章的战斗难度很低，只要根据教学操作就不会失败。

●离开建国预定地前往ニルの森。靠近ニルの森入口附近会看到一种全身覆盖紫烟的怪物名叫“魔瘴气怪物”，属于讨伐怪的强敌，前期不建议挑战。

●进入ニルの森后前往长老ニル所在地，对话后离开森林，前往ゴ - ルドパウンド拜见占星术长。

●ゴ - ルドパウンド是座中华风的城镇，占星术长所在的房间位于城镇的顶端。来到门前和门卫对话，然后需要和他玩掷骰子的游戏。这个游戏是必输的，而且无论选择哪个对话都是继续，三次后エバン就会欠下巨额债务。

●来到赌场和三位 NPC 交谈收集情报。然而返回宿屋（直接传送会比较快），剧情后再去找占星术长房间门口的门卫对话。识破他的骗局。

●进入房间和占星术长ロクメ·ギ对话，离开房间调查圆形场地内的巨大雕像，返回ニルの森。

●和长老ニル对话后习得魔法“マッハ栽培”，该魔法可以令树干上的小蘑菇快速成长，这样就能前往森林右下角的区域了。

●剧情后シャ - ティ - 和ガット - 会暂时离队，进入建筑，在右侧房间尽头的书架上找到“イカサマの指示书”，左侧房间右侧的桌子上入手“イカサマリモコン”，离开工场前可以给エバン调整一下武器和装备，因为接下来的 BOSS 战强制玩家使用他。

BOSS Lv.21 ゴムレム

出门就会遭遇 BOSS，注意 BOSS 的回旋攻击打人比较痛，连续回避即可，其他没什么难点。

●返回占星术长所在的房间和他对话，然后可以先去做一下相应的补给准备工作。与大臣对话，选择“裁判を始める”。



BOSS Lv24 ウルデラコン

这场战斗比较特殊，BOSS 会掉落岩石，将岩石破坏掉后“守护フニャ”会前来帮忙。它的能力是可以张开防御罩完全防御住 BOSS 的火焰攻击，当 BOSS 使用广范围的火焰技能时可以躲在罩子内。BOSS 只有身上发光的地方才是弱点，首先是左手，持续攻击一段时间后它就会晕厥，此时就可以转火攻击头部。BOSS 清醒后会跳远并落下岩石，回避之后等它再度靠近再攻击右手，最后攻击头部，差不多就可以结束战斗了。

●返回ニルの森向长老汇报，本章结束。

ニルの森



编号	宝箱
1	クロ - ムスピア
2	アリフレタケ ×5
3	500G
4	火のレンジャ - ボウ
5	ヒ - ルハ - ブ ×2
6	ひとくち点心セット
7	天使の泪
8	どくけしトロ - チ
9	まあまあの原木 ×5
10	刚腕のクロ - ムソ - ド
11	マジックアロマ
12	スゴウデ魔导士の指轮
13	みつばのヒ - ルハ - ブ
14	マジックアロマ · ハイ
15	达人のタワ - クラッシュ
16	知识のきらきらチュニック
17	14 番の乐谱

第四章

ブラハバンの传说

●先坐在王座上进行王国开发建设，现在的资源有限，把能建的设施先修建起来就好。

●直接传送到ミセス·マ-サ的家，受理任务【001 ミセス·マ-サと奇迹のたわし】。

●前往ホラット洞穴（地图上有蓝色星星的标志），进入山洞消灭敌人后入手道具“奇迹のたわし”。

●和神秘女子センコ-对话，入手道具“梦幻のカギ”,受理任务【002 梦幻の果てを望む女 センコ-】。不过这个任务的推荐等级为 LV60，玩家们可以暂时无视。

●返回ミセス·マ-サ的家，剧情后マ-サ成为国民，然后就可以将她安排在“フニャのアトリエ”里工作了。

●和ロウラン对话，然后传送到ゴ-ルドパウンド，进入メルドラ公文书馆，和メルドラ交谈后需要完成 3 个委托。

●先到目的地和メイ·シャ对话，受理任务【008 悩める占星术师 メイ·シャ】。来到ゴ-ルドパウンド门外，打倒 3 个スケルトロン即可。回去和メイ·シャ对话，她就会成为国民。

●返回自己的王国エスタバニア，修建魔法研究所，并将メイ·シャ安排在其中，进行“魔法研究：见えざる道”，等候 1 分钟研究就会完成。

●前往ゴ-ルドパウンド东侧，调查后出现新的道路，入手道具“シンクベニ-ロ-ズ”，将其交给公文书馆的メルドラ，入手道具“メルドラ爱用の荣养剂”。

●传送到风蛇の谷的トグロ峡，前往地图左侧的目的地，将“メルドラ爱用の荣养剂”浇灌在枯萎的四叶草上，再使用风魔法，打倒上层的 BOSS。

BOSS Lv.26 ヴォルカドラゴン

BOSS 的弱点属性是水，如果玩家之前有在王国的魔法研究所开发过水属性魔法的话战斗会轻松一些。BOSS 飞天后会有一个大范围的喷火技能，建议持续翻滚回避，否则被砸中就会损失大约 200 左右的体力，还是蛮疼的。平时近身输出时尽量站在 BOSS 的侧面相对安全。胜利后入手道具“ヴォルカドラゴンのツノ”。

●胜利返回公文书馆，将道具交给メルドラ。

●到赌场找退役军人ガオ·ワ对话，受理任务【009 静かなる退役军人 ガオ·ワ】。

●返回自己的王国，如果没有修建オイシ-キッチン（厨房）的话先修建出来，然后制作“ふわとろオムレツ”，将此物交给ガオ·ワ，他就会成为国民。

●接下来还需要两名人才，所在位置地图上都有标注。任务【010 寡默なスナイパ-コウ·ハッカ】只要打倒指定敌人即可；任务【011 寡默なスナイパ-コウ·ハッカ】需要玩家在道具屋（地图左下角）购买“はやおき时计”。



●返回公文书馆找メルドラ对话，前往大地图的目的地，选择“进军”。击退大盗贼团，入手道具“ラメッタ-スト-ン”。

●将“ラメッタ-スト-ン”交给メルドラ，换取到“公文书馆の会员证”。

●阅读公文书馆内的 5 部资料，和エバン交谈。

●返回王国エスタバニア，进入王座的房间和ロウラン对话，入手道具“ブラハバンの约定书”。

●传送到ゴ-ルドパウンド，找占星术长对话。剧情后再次与他交谈。本章结束。

第五章

女王の目

●前往大地图下方的ヨッソ-ロ，和 NPC 交谈后得知要寻找失踪的船大工。

●沿着海沿岸一直走，来到海边のほこら。

●调查前方的石碑，触发 BOSS 战。

BOSS LV.30 クラ-ゲン

这个 BOSS 主要的攻击手段就是用触手来发射激光。虽然只是直线攻击但距离很长，不过 BOSS 身下方其实是死角，玩家只要站在它脚下就可以回避掉全部激光攻击并安全输出。只需要注意一点，BOSS 会跳起砸向玩家，此时就需要翻滚回避了。总体来说是没啥难度的战斗。



●返回ヨッソ-ロ，和 NPC 对话后再传送回自己的王国。

●和ニル交谈过后入手道具“トゲトゲキエ-ル”。

●传送到ニルの森，前往左侧之前被刺球挡住的区域。走到尽头打倒狂暴的怪物。

BOSS Lv.32 ライゴウ

该敌人会使用放电攻击，放电有两种模式，一是两道直线，二是周围持续落雷，看到它头上的角开始蓄电就要特别留意了。另外 BOSS 还会跳到场外去，反复跳跃数次之后再砸向玩家，由于此时无法锁定它，坚持持续翻滚回避。战斗一段时间后它的角会被破坏掉，之后就不用担心放电的问题了。

●返回ヨッソ-ロ和アンカ-报告，就可以入手船了，并且アンカ-也会成为国民。

●开船前往シ-ラザラカン（海上的敌人普遍在 LV30 左右，为了接下来的 BOSS 战可以轻松一点，建议在海上练练级，将玩家等级提升至 30 级以上）。

●进入シ-ラザラカン，剧情后和地图上标注地的三个 NPC 交谈，然后前往装备品屋，受理任务【041 情热の指轮を求めて】。将 3 个货物送到指定的地点即可，完成任务入手道具“情热の指轮”。

●和女王对话，セシリウス暂时加入队伍。之后乘船前往地图右下方的灵元の迷宫。

●接下来需要完成进军任务“灵元の迷宫の试练”，推荐等级 LV12。如果玩家之前没有刻意去打过进军模式的话，此时军队的平均等级也就在 LV6 左右，是不可能顺利完成该任务的。不过即便失败，经验也会累计，反复挑战即可。有几点需要注意 :1. 不可莽进，敌人经常会几组同时冲过来，此时应后退与其拉远距离，再缓慢接近其中 1、2 组集中消灭；2. 注意属性相克，善用弓兵，弓兵可以将一些远程敌人直接清理掉；3. 军力尽量留给士兵复活，不要乱花费在辅助技能上。

●完成试炼后，进入海神のすみか。存档后应战 BOSS。

BOSS Lv.36 海神オ-ディス

主要攻击手段就是从地面下钻出来攻击，看到地上有尘土时就要赶紧离开该区域。此外还有甩尾攻击，和在地面上种花。花在数秒后会变红爆炸，注意回避。

●返回シ - ラザラカン去找女王，剧情后乘船前往深渊の大穴。

●深渊の大穴一共有 6 层，需要调查流水的贝壳才能在各层之间移动。来到最底层会有 BOSS 战。

BOSS Lv.42 ドララナ - ガ

冰属性的敌人，玩家首先要攻击它发光的双臂，全部破坏掉之后就可以攻击 BOSS 头部了。磨掉一定血量之后，BOSS 会飞到空中，并对场地使用冰魔法。破坏掉冰柱可以解放出守护フニャ，利用它们的力量可以召唤出一台僚机，之后战斗就会变成射击风格，用僚机持续攻击 BOSS 脖子下方的发光处，给予一定伤害它就会回到地面。BOSS 第二次飞远后，双臂也会出现光斑，同样也是先破坏掉光斑，BOSS 才会落地。

●胜利后，セシリウス正式成为同伴。和女王对话后，本章结束。



深渊の大穴

水深 50m

编号	宝箱
1	シロガネ矿石 ×5

水深 500m

编号	宝箱
2	せせらぎのルミエワンド
3	キュアバイタル

水深 1000m

编号	宝箱
4	耐冰のフレッシュサンダル
5	マジックアロマ・ハイ

水深 1500m

编号	宝箱
6	1700G
7	ジェネラルソ - ド
8	秘传の指轮

水深 2000m

编号	宝箱
9	ヒスイサンゴ ×5
10	耐封印のスケルトンメイル

水深 3000m

编号	宝箱
11	天使の泪
12	15 番目の乐谱

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

第六章

荣光の轨迹

●本章开始剧情的前提条件是王国发展等级达到 LV2（建筑达到 10 座以上，人才总数超过 25 人）。建筑很好办，只要有钱就行；比较麻烦的事人才总数超过 25 人这一条，只做主线的话人数肯定是不够的，其他人才需要完成分支任务才能获得。在ゴ - ルドパウンド和シ - ラザラカン可以接到大量分支任务，优先做人才相关的，足够满足玩家的需求。

●满足升级条件后返回王国エスタバニア，进入开发模式后将光标移动到主城上点〇键，选择“王国のレベルアップ”就可以将王国升至 LV2。然后到左下角的空地建造“クル - ズ航海技术研究所”。

●返回王座的房间，和セシリウス交谈，然后出城，乘船前往大地图右侧的グランリ - フ。

●进入グランリ - フ，前往最上层。

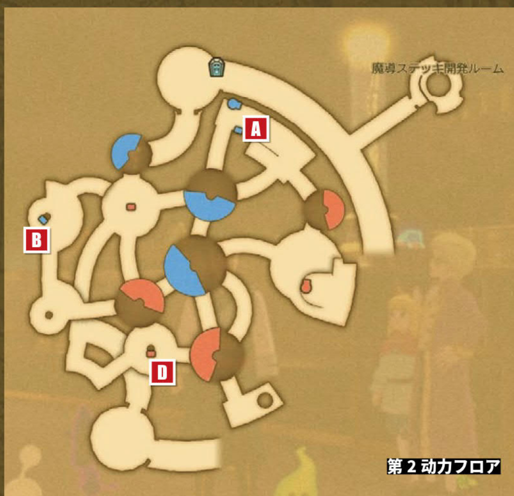
●剧情后捡起地面上闪红光的道具“メモリス -XA011”，シャリア加入小队。

●乘坐电梯前往上层，再移动到地图左上方。继续搭乘电梯进入グランファクトリ -。

●这个迷宫中会学会“ともしびの号令”，玩家需要调查发光装置转动地板才能顺利前进。

●在第 1 动力フロア上方房间中入手“メモリス -XD027”，继续前往第 2 动力フロア。

●第 2 动力フロア较为复杂，玩家们可以按照蓝色锅炉→ A →红色锅炉→ A → D → B 的顺序来移动，既可收集到宝箱也能抵达目的地，入手道具“メモリス -XG038”。

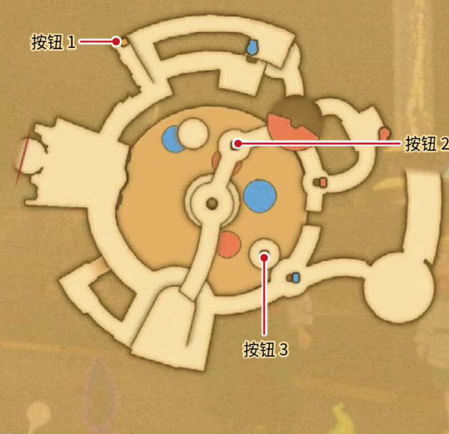


●第 3 动力フロア

请按照按钮 1 →蓝色锅炉 - →蓝色按钮→红色锅炉 - →按钮 2 →红色按钮→踩着齿轮跳到按钮 3 的位置来移动。

●进入生产ラインフロア，尽头桌子上入手道具“メモリス -XH104”。

●テスティングフロア左侧房间入手道具“シャリアのメモリス”，然后准备 BOSS 战。



BOSS Lv.48 ブラックヘリオス II

这个敌人会释放全场 360 度范围内的剑气冲击波，即便是防御状态也会掉不少血，只能拉远距离靠走位来回避。此外，蓄力的直线冲击波可以靠给予其一定伤害的形式来打断。

●胜利后乘坐电梯前往“魔导融合炉フロア”。剧情后继续 BOSS 战。

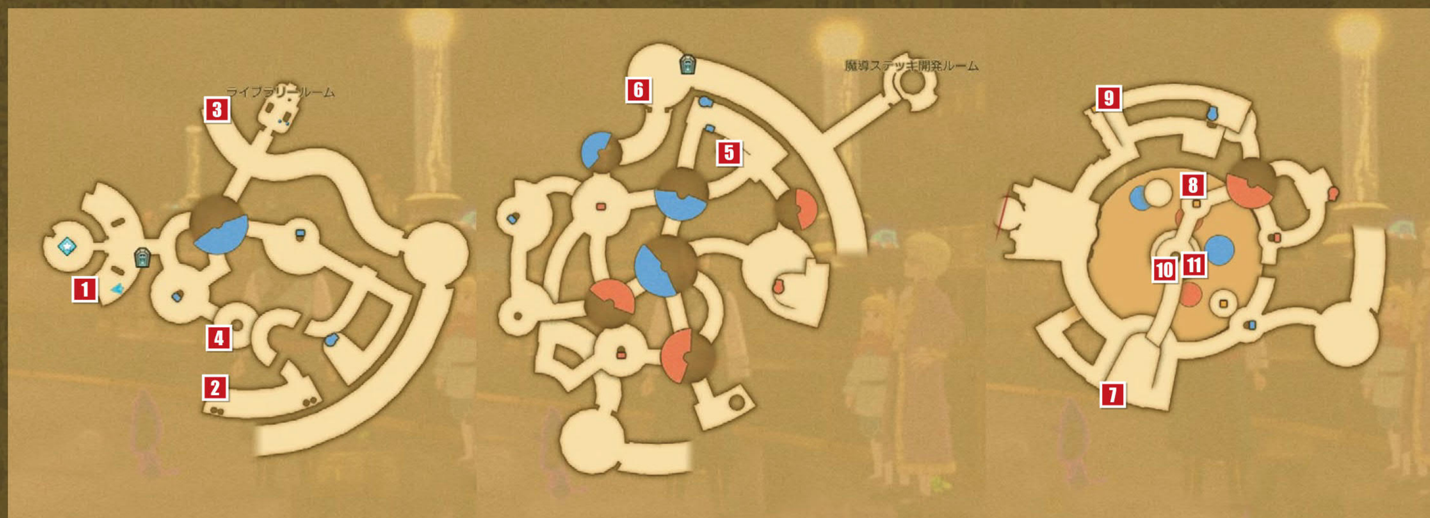
BOSS Lv.51 バルモディ - ン

这个 BOSS 的技能基本都是身体周围的范围攻击，如果持续近身攻击的话，自身血线会相当危险。玩家可以采用远程攻击配合フニャ技能的战术。打掉大约 1/3 的血量后，BOSS 会召唤出小飞行器，将飞行器打掉就可以解放出フニャ，之后利用フニャ的大炮攻击就可以给予 BOSS 重创。

将 BOSS 血量清零后就进入第二阶段。第二阶段需要踩着光板跳到顶端，注意中途会出现三个长光板，第 3 个光板要站在中间位置上，左右的板子会消失掉。

●和グランリ - フ建立同盟，剧情后シャリア正式成为同伴。本章结束。

グランファクトリ -



第 1 动力フロア

编号	宝箱
1	ハガネ矿石 ×5
2	マジックアロマ・ハイ
3	グッドエッグノッグ
4	雾のラッシュブ - ツ

第 2 动力フロア

编号	宝箱
5	2500G
6	コク结晶 ×5

第 3 动力フロア

编号	宝箱
7	16 番の乐谱
8	よつばのヒ - ルハ - ブ
9	天使の泪
10	キュアバイタル
11	キャッスルクラッシュ

第七章

里切り者ロウラン

●从王国出来后调查飞空艇，之后在地图宽敞的地方按△键就可以呼叫飞空艇了，飞行中按○键可落地。

●将ムサカ送回をグランリ - フ，然后返回王国エスタバニア。

●进入王座的房间和セシリウス对话。

●直走到尽头和チュ - ダイン对话，然后前往地下牢接受测试。

●到指定地点和ゲッシ - 队长对话，剧情后前往エバン的房间。

●调查猫咪雕像后进入隐藏房间，尽头的箱子中入手武器“スタ - リ - ブレイド”和道具“ゴロネ - ル王家の纹章”。

●去地下牢救出カリュ -，剧情后会强制回到王国エスタバニア。

●和ロウラン对话，入手道具“ゴロネ - ル王家の纹章”，本章结束。





BOSS Lv.56 チュ - ダイン

チュ - ダイン会频繁瞬移，当其瞬移后马上采用防御姿态面对他就可以减少大部分伤害。较有威胁的招式是他会跳到王座上，然后持续释放火魔法，此时只能使用远程攻击配合フニャ来磨血。由于这场战斗之后还有一场 BOSS 战，玩家应节省回复药的使用，避免下一场战斗陷入苦战。

BOSS Lv.59 ベルガシン

和之前几场守护神战斗的打法基本相同，BOSS 四肢哪个部位发光就集中攻击哪里。地面上出现花后尽快破坏掉，释放出来的フニャ可以发动技能让玩家免于中毒。当チュ - ダイン提示让大家集合时尽快跑到他身边，他会给玩家施加一个免伤的防御罩，抵抗住 BOSS 接下来的一次全屏攻击。

●和チュ - ダイン对话，确立同盟关系。

第八章

文の国

●乘坐飞空艇到地图指定位置下机，然后往ゴロネ - ル王国方向前进。

●使用“王家の纹章”后进入ゴロネ - ル王国内。

●和地图上标注出来的 3 个 NPC 对话，再从一旁的店主ジ - ナ处入手道具“ハイドさんへのお届け物”，将其交给旅店旁边树下的ハイド。

●返回ジ - ナ处，入手道具“おさかなべ - グル”。

●进入旧・ゴロネ - ル地下水道。雕像的区域需要在限定时间内点燃全部烛台才会开门。第一次点烛台比较容易，第二次三个烛台的位置很分散，并且地面上还有裂缝需要绕行。

●到达第三个存档点附近时会听到惨叫声。先将地图上标记处附近的敌人全部清理干净，再在 45 秒内点燃 3 个烛台。

BOSS Lv.55 アトモスクイ - ン

优先击杀小妖精，BOSS 释放出的光球威力巨大，好在移动比较缓慢，看到后请及时回避。BOSS 血量所剩不多时会召唤小妖精回血，此时可以集火将 BOSS 快速消灭。

●来到ニャウ族のスラム，和 3 位 NPC 交谈。

●返回大地图后前往ゴロネ - ル王家の墓，尽头入手道具“ラウゼオの手记”。

●传送回ゴロネ - ル城。前往王座的房间，先换上耐火魔法的装备，剧情后开始 BOSS 战。

旧・ゴロネ - ル地下水道



编号	宝箱
1	3000G
2	マジックアロマ・フロ - ラ
3	暗がりのダ - クネスソ - ド
4	キュアバイタル
5	やすらぎの重矿石 ×5
6	杖兵のゴ - ジャスブ - ツ
7	よつばのヒ - ルハ - ブ
8	亡者のサラ布 ×5
9	女神の泪
10	贤者の秘药
11	仇讨ちの勇猛ア - マ -
12	12 番の乐谱

第九章

王となる者

●剧情后聆听ガット-等人的报告。

●传送到ゴ-ルドパウンド，到公文书馆找メルドラ反复对话，入手道具“モジバケの石盘”。

●返回エスタバニア，将石盘拿给メイ·シャ看。



●乘坐飞机前往大地图右侧的ヒカラビナ砂漠，在3个调查点寻找道具“キラキラの砂”。

●将石盘和“キラキラの砂”交给メイ·シャ后，可入手道具“圣なる剑の石盘”。

●乘坐飞机前往地图右上角的目的地，咏唱咒文后进入白の神殿。走到目的地后会有战斗。

BOSS Lv.62 豪炎武神マンドラ

虽然看起来很像日本神话里的雷神，但其实是火属性的。会超长时间的旋转攻击，如果被攻击到很容易连续受到伤害，看到BOSS开始旋转就不要近身了。另外BOSS还会从双拳射出火焰弹，连续4次。

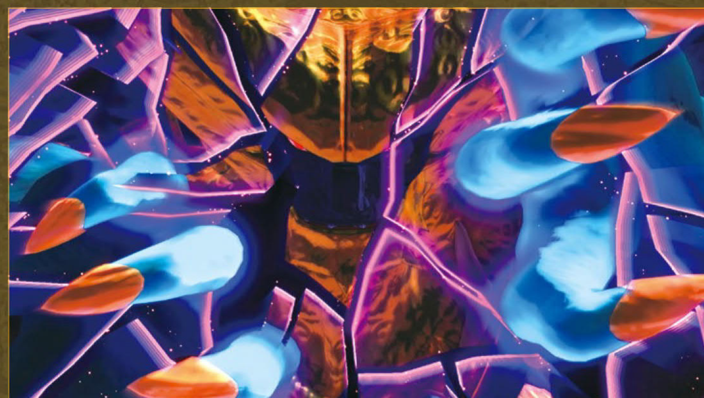
●胜利后入手道具“白き圣杯”。

●返回王国エスタバニア城，接下来要将王国等级提升至LV3。LV3的要求是人才50人、建筑数量超过35个，升级还需要10万KG。通过完成ツバクロ的任务来入手人才更有效率，详情可查看前文系统说明部分的“ツバクロ介绍”。

●王国升至LV3之后还需要将武器工房升至LV4，之后就可以进行圣剑开发工作，入手道具“圣剑グラディオン”。

●接下来有一场进军战斗，推荐等级在LV25以上，玩家的军队如果等级不够的话建议还是先做一做分支任务中的进军挑战，提升一下战斗力。

●在王座的房间和ロウラン对话，剧情后开始进军战斗。第一场战斗就是纯杂兵战，资源给的也相当充裕，基本没有难点。



BOSS Lv.25 ゴ-ラ

BOSS腹部发光的地方是弱点，直接冲过去开大号令攻击即可。BOSS会使用紫色的飞弹攻击，地面上会出现明显的攻击范围提示，绕开回避就好。最有威胁的招式是BOSS的激光射击，对军队成员是即死的。所以看到BOSS做出蓄力喷激光的动作后就要马上拉远距离向两侧回避。这场战斗友军也会来帮忙，所以其他杂兵不用太在意，专注于输出BOSS本体就好。

●胜利后往前走进入最后的迷宫幻荣の街，这是一个长方形的区域，在四角各有一个被魔瘴气包裹的水晶，进入水晶内是LV65的BOSS。都是玩家之前打赢过的敌人，在此就不累述了。



●剧情后直走进入アラゴリア城。

BOSS Lv.68 ハムナル

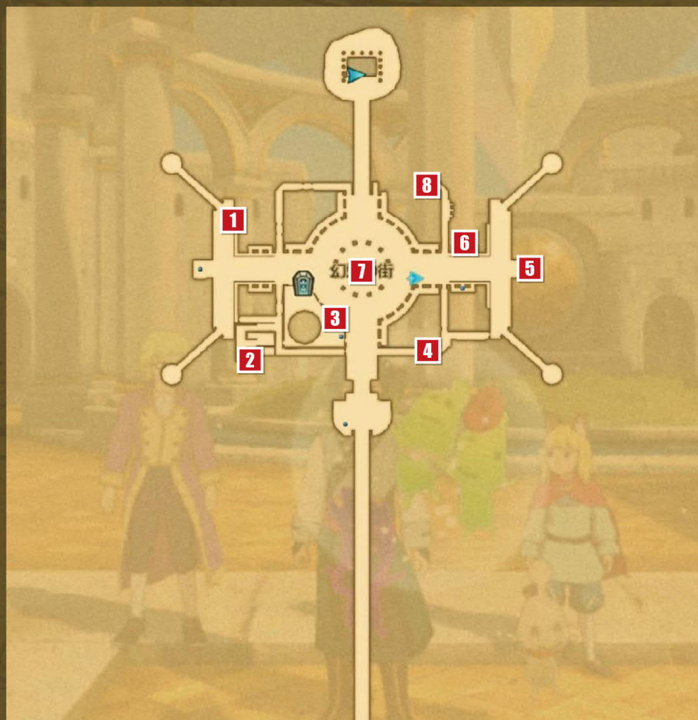
BOSS瞬移后会有很大概率使用三段鞭子范围攻击，注意及时回避。BOSS召唤出来的杂兵要及时清理掉，全部清理之后BOSS就会气绝一段时间，是输出的好时机。总的来说这个BOSS虽然招式威力巨大但都不难回避，只要不贪刀，血线就不会太危险。

●装备上“圣剑グラディオン”后，和ポンゴ对话（强烈建议带エバン进战斗）。

BOSS Lv.72 魔戒王ゴ-ラ

这场战斗需要配合ポンゴ的力量，靠近它身边后按住○键就可以蓄力，蓄满力玩家控制的角色就会进入爆气状态，攻击力得到一定程度的提升。每打掉BOSS大约30%的体力它就会进入另一个阶段，该阶段血条呈紫色，BOSS会依次使用各个守护神的技能，优先回避，之后再寻找输出时机。当BOSS血量仅剩10%时，ポンゴ就会让玩家控制的角色一直处于爆气状态，但此时除了“圣剑グラディオン”之外，其他武器给予的伤害都较低，切换成エバン持续输出就可轻松解决战斗了。

幻荣の街



编号	宝箱
1	女神の泪
2	マジックアロマ·フロ-ラ
3	リラックスペンダント
4	咒われしワタ ×3
5	暗がりのダ-クワンド
6	魔人のサラ布 ×3
7	キュアバイタルミスト
8	暗のカラミティブラスタ-

全支线任务一览

本作一共有175个支线任务，在地图上通过“白色圆圈中心有蓝色叹号”的形式来体现。和指定的NPC对话就可以接到任务，接到任务的同时系统会提示玩家是否要将其设置为当前目标任务，设置之后，在地图上就会出现蓝色星型的图标表示任务的目的地。但要注意，当前目标任务只能同时设置一个。

几乎有一半的支线任务都是要求玩家到某个地方拾取某样东西或是打倒指定的敌人，这些没什么难点，跟着图标走即可，就不详细说明了。下面会针对其他较有难点的支线任务加以详述，方便玩家们更快完成。

玩家需要注意的是，有一些任务是在完成其他任务之后才会出现的，所以如果当前阶段你在指定的地点接不到编号所示的任务，可以先去把其他能完成的任务做掉再回来看看。

另外，下文表格的备注中写有“ツバクロ商会的人才介绍”字样的，代表该任务要在ツバクロ商会那里选择“人才介绍”后花费ツバクロコインオ能接到，接到后该任务会直接出现在支线任务列表中，前往指定地点和人才对话就可以完成。



编号	任务名	地点	备注
001	ミセス·マ-サと奇迹のたわし	ミセス·マ-サの家	第4章后出现。
002	梦幻の果てを望む女 センコ-	ホラット洞窟	完成任务001后出现，关系到梦幻迷宫的挑战内容。
003	シャイなアイツの名前はペッコ	空贼のアジト	第4章后出现。
004	シン·ジン 武器职人の第一步！	ゴ-ルドパウンド的武器店	第4章后出现。
005	あわて者の传令者 リン·カ	ゴ-ルドパウンド	第4章后出现。
006	可怜な服饰职人 モモ·ナハナ	ゴ-ルドパウンド	第4章后出现。
007	ほのぼの侍女 アンニャのお仕事	ゴ-ルドパウンド的宿屋	第4章后出现。
008	恼める占星术师 メイ·シャ	ゴ-ルドパウンド	第4章后出现。
009	静かなる退役军人 ガオ·ワ	ゴ-ルドパウンド	第4章后出现。
010	历战の古兵 ジイ·ヤ	ゴ-ルドパウンド	第4章后出现。
011	寡默なスナイパ- コウ·ハッカ	ゴ-ルドパウンド	第4章后出现。
012	おだやかな铠职人 リク·ヤ	ゴ-ルドパウンド	完成分支任务010、011之后。
013	期待の护卫见习い チャコ·パ	ゴ-ルドパウンド	第6章后，ツバクロ商会的人才介绍。
014	荷物を失った旅人 タビアス	ゴ-ルドパウンド	完成分支任务010、011之后。
015	品质のいい防具を求めて	エスタバニア城	完成分支任务012之后。
016	品质のいい防具を求めて	エスタバニア城	完成分支任务004之后。
017	おじちゃんのひそかな大好物	エスタバニア城	完成分支任务013之后。
018	大槌を振るう大工 ゲン·ズウ	ゴ--ルドパウンド	第5章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	019
任务名	アネゴ肌の锻冶职人 クク·スン
地点	ゴールドパウンド

备注

第5章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	020
任务名	慈爱の保育士 ユウ·キャン
地点	ゴールドパウンド

备注

第5章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	021
任务名	人情深き锻冶职人 モーリス
地点	ゴールドパウンド

备注

第5章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	022
任务名	わんぱく警备队长 ジャコ·バ!
地点	ゴールドパウンド

备注

第5章后出现。

编号	023
任务名	囚われの占星术师 ルウ·ガ
地点	ゴールドパウンド

备注

第5章后出现，模仿者在广场的东侧。

编号	024
任务名	オリヴィエ先生の大ピンチ!
地点	ゴールドパウンド

备注

第5章后出现。

编号	025
任务名	ル-シ-はおばあちゃんっ子!
地点	ミセス·マ-サの家

备注

第5章后出现，需要给她一个“ほっこりポタ-ジュ”。

编号	026
任务名	迷子の迷子のベラルニャちゃん
地点	ニルの森

备注

第5章后出现。

编号	027
任务名	狩人マ-ガレットと森の暗
地点	フォンナの森

备注

第5章后出现。

编号	028
任务名	若かりし日の武勇传
地点	ゴールドパウンド

备注

第5章后出现。

编号	029
任务名	3分间に賭ける出前!
地点	ゴ-ルドパウンド

备注

第5章后出现。

编号	030
任务名	勇气と信念と
地点	ゴ-ルドパウンド

备注

第5章后出现。

编号	031
任务名	山贼王の挑战状
地点	エスタバニア城

备注

第5章后出现，进军战斗任务。

编号	032
任务名	赤ちゃんフニャ脱走中!
地点	エスタバニア城

备注

第5章后出现，需完成分支任务025。先到大地图的目的地，到小河较低一侧的岸边，会看到岩壁下方的山洞入口。站在河边发动魔法“见えざる道”就可进入洞内。

编号	033
任务名	フニャフニャ追いかけっこ!
地点	エスタバニア城

备注

第5章后出现，需完成分支任务025。5个フニャ所在位置：

绿色： 武器工房和仕立て屋的中间
紫色： 东北方的ノンビリ牧场
蓝色： 发掘队本部·第一阵的旁边
红色： 魔法研究所旁边
白色： 左侧厨房旁边

找到5个之后再前往王座的房间，在椅子后面找到金色フニャ。

编号	034
任务名	ゴ-ルドパウンドとの合同军事演习
地点	エスタバニア城

备注

第5章后出现，进军战斗任务。

编号	035
任务名	オリヴィエ先生のキノコテスト!
地点	エスタバニア城

备注

第5章后出现，需完成分支任务024。依次出示アリフレタケモドキ、アオゾラタケ、カワイイダケ。这三种蘑菇全部可通过王国的材木工场来获得。

编号	036
任务名	牧场の栅をリニュ-アル
地点	エスタバニア城

备注

第5章后出现，需完成分支任务026。

编号	037
任务名	大海原に漕ぎ出した男 バラスト
地点	ヨッソ-ロ

备注

第5章后出现。

编号	038
任务名	タビはこりごり? 靴职人マドック
地点	ヨッソ-ロ

备注

第5章后出现。

编号	039
任务名	靴职人の夸りにかけて
地点	エスタバニア城

备注

第5章后出现，需完成分支任务038。“モ-ドな太ヒモ”可通过王国的商店街入手。

编号	040
任务名	ストリ-トの少年 モンブ·ウ-
地点	ゴ-ルドパウンド

备注

第5章后出现，需准备好10000G。

编号	041
任务名	情热の指轮を求めて
地点	シ-ラザラカン

备注

第5章后出现。

编号	042
任务名	父を持つ船大工 キ-ル
地点	ヨッソ-ロ

备注

第5章后出现。该任务需要先学会魔法“スピリト-ク”，该魔法可在王国的魔法研究所开发获得。

编号	043
任务名	かけだし狩人 フリンク
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	044
任务名	天才学者? ヒュポルトスのクイズ
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后出现。要按照对方的要求上交正确的鱼种。第一问需要リップクウオ，在チョ-カ-渔港的料理店可以买到；第二问需要ドクバリサンゴ，这个可以在ダイナリア岛上捡到，或者完成ツバクロクエスト的任务，用6个币可以换到一个；第三问需要的道具オ-ロラコンブ可以通过完成任务【042 父を待つ船大工 キ-ル】来入手。

编号	045
任务名	ロマンを追う渔师 リョウスル
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后，ツバクロ商会的人才介绍，需完成分支任务057。

编号	046
任务名	微笑みのまじない师 ギアロス
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	047
任务名	气さくな武器职人 トドラス
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	048
任务名	气さくな武器职人 トドラス
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后出现。

编号	049
任务名	ゆううつな宝石职人 カヴリ
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	050
任务名	实直な魔法学者 エ-ビス
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	051
任务名	见习い神官 スコルピア
地点	シ-ラザラカン的王宫

备注

第6章后出现，是进军战斗任务。赢得进军战斗之后，还需要先在魔法研究所学会魔法“时よ戻れ”才能完成任务。（该任务不可和分支任务080同时进行，否则会触发BUG）

编号	052
任务名	おいしさの狩人 ヘレナ
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	053
任务名	户惑いの卫士 ヴァレリア
地点	シ-ラザラカン的王宫

备注

第6章后出现。

编号	054
任务名	森に住む庭师 ヘンリ-
地点	ニルの森

备注

第6章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	055
任务名	家族に内绪の甘味タイム
地点	ゴ-ルドパウンド

备注

第6章后出现，需完成分支任务160后才能制作出道具。

编号	056
任务名	あやしいキノコを追いかけて
地点	ヨッソ-ロ

备注

第6章后出现。

编号	057
任务名	届け！この想い!
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后出现。

编号	058
任务名	海の街 海の幸
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后出现。需要的两种道具都可以通过王国的海产市场入手。

编号	059
任务名	野蛮な钓り针
地点	シ-ラザラカン

备注

第6章后出现。

编号	060
任务名	デグリン村のおおおやぶん?
地点	モリトナリア洞窟

备注

第7章后出现。モリトナリア洞窟在ニルの森的西方。

编号	061
任务名	おおうつぼハント!
地点	エスタバニア城

备注

第7章后出现，需完成分支任务052，是进军战斗任务。

编号	062
任务名	シーラザラカンとの精锐部队合战!
地点	エスタバニア城

备注

第7章后出现，需完成分支任务053，是进军战斗任务。

编号	063
任务名	狩りの合间の乐しい食事
地点	エスタバニア城

备注

第7章后出现，需完成分支任务027、043、052，道具可通过完成任务109后获得。

编号	064
任务名	谁かさんのSOS!
地点	エスタバニア城

备注

第7章后出现，需完成分支任务051。要找棕色头发圆耳的NPC，是地图右上角田地附近的ジャコ·バ。然后需要给他5个“どくけしトロ-チ”，可在位于ゴロネ-ル王国的ツバクロ商会·本店购买到。

编号	065
任务名	母なるチカラを手にする者よ
地点	エスタバニア城

备注

第7章后出现，需完成分支任务046。在武器工房制作出“オカンの思いヤリ”。

编号	066
任务名	エ-ビス学士の忘れ物
地点	エスタバニア城

备注

第7章后出现，需完成分支任务050。

编号	067
任务名	砥ぎ澄ませ！名刀カタナウオ
地点	エスタバニア城

备注

第7章后出现，需完成分支任务047，并制作了30种近战武器和“冷冻カタナウオ”。

编号	068
任务名	料理は爆发? 爱憎剧のフライパン
地点	エスタバニア城

备注

第7章后出现，需完成分支任务007、067，并在武器工房制作出“爱のフライパン”。

编号	069
任务名	リョウスルを追う少女 ダミア
地点	シーラザラカン

备注

第7章后，ツバクロ商会的人才介绍，需完成分支任务045。

编号	070
任务名	海辺の美容师 ハルキュオナ
地点	シーラザラカン

备注

第7章后出现。依次交给她青色、黄色、紫色的花。前两种花一般玩家不会缺，紫色的花可在ツバクロ处换购。

编号	071
任务名	シ-フィ族の名医 テオドラ
地点	シーラザラカン

备注

第7章后出现。

编号	072
任务名	孤高の魔导研究员 ビット
地点	グランリ-フ

备注

第7章后出现。

编号	073
任务名	闭じ込められた男 オ-ウェン
地点	グランリ-フ

备注

第7章后出现。

编号	074
任务名	ポ-ル 荷物を待ちわびて…
地点	グランリ-フ

备注

第7章后出现。是进军战斗任务。

编号	075
任务名	魔矿のスペシャリスト キンバリ-
地点	グランリ-フ

备注

第7章后出现。

编号	076
任务名	ポンコツロイドをグレ-ドアップ
地点	グランリ-フ

备注

第7章后出现。

编号	077
任务名	ク-ルな警察官 カトリ-ナ
地点	グランリ-フ
备注	

第7章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	078
任务名	警备员キャンディと消えた军事机密
地点	グランリ-フ
备注	

第7章后出现。

编号	079
任务名	心优しき环境调查员 ニコラ
地点	グランリ-フ
备注	

第7章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	080
任务名	グレンダのアンチエイジング
地点	グランリ-フ
备注	

第7章后出现，需完成分支任务089、104。（该任务不可和分支任务051同时进行，否则会触发BUG）

编号	081
任务名	ジョ-シの转职活动
地点	グランリ-フ的第1动力フロア的事务所内
备注	

第7章后出现，在进行分支任务094时会出现。

编号	082
任务名	デグリン村の医师 ニャスティ
地点	モリトナリア洞窟
备注	

第7章后出现，需完成分支任务060。モリトナリア洞窟在ニルの森西侧。

编号	083
任务名	サイフをとりかえして！
地点	ゴ-ルドパウンド
备注	

第7章后出现。

编号	084
任务名	シ-ラザラカンのかけっこ胜负！
地点	シ-ラザラカン
备注	

第7章后出现。

编号	085
任务名	グランリ-フに就职希望！
地点	グランリ-フ
备注	

第7章后出现。

编号	086
任务名	ワイルドマッチョを目指して
地点	グランリ-フ
备注	

第7章后出现。



编号	087
任务名	フニャは本当にいるの？
地点	グランリ-フ
备注	

第7章后出现。任务所需要的“深海のペルラ”是在王国的“フニャのアトリエ”中制作出的。

编号	088
任务名	こころの荣养 めしあがれ
地点	グランリ-フ
备注	

第7章后出现。

编号	089
任务名	グランリ-フ女子力研究会！
地点	グランリ-フ
备注	

第7章后出现。依次给予NPCウミナリガイの贝壳（ツバクロ商会换购或是王国的海产市场带回）、桃色のイロミ花（王国的农园入手，ベンリィ杂货店可购买，バシルナ平原、风蛇の谷也可以捡到）、ドリ-ムプリズム（ツバクロ商会换购或是发掘队本部·第五阵带回）。

编号	090
任务名	山贼王のファンレタ-！？
地点	エスタバニア城
备注	

第7章后出现，需完成分支任务031。是进军战斗任务。

编号	091
任务名	フニャフニャ搜查网！
地点	エスタバニア城
备注	

第7章后出现，需完成分支任务033、078，且王国等级提升至LV3。5个フニャ所在位置如下：

红色： オオラカ牧场旁
白色： マキギ材木工场旁
蓝色： 解咒の祭坛前
紫色： 发掘队本部·第二阵附近
绿色： スタバニア兵舍·改附近

编号	092
任务名	グランリ-フ新型メカ发表会
地点	エスタバニア城
备注	

第7章后出现，需完成分支任务073，是进军战斗任务。

编号	093
任务名	もっと品质のいい防具を求めて
地点	エスタバニア城
备注	

第7章后出现，需完成分支任务015、016。



编号	094
任务名	もっと品质のいい武器を求めて
地点	エスタバニア城
备注	

第7章后出现，需完成分支任务015、016。

编号	095
任务名	气だるげな药师 ヲウ·マ
地点	ゴ-ルドパウンド
备注	

第8章后，ツバクロ商会的人才介绍。需至少完成一次ツバクロ商会中由ヲウ·マ委托的任务。

编号	096
任务名	熟练の服饰职人 シャロ·ワン
地点	ゴ-ルドパウンド
备注	

第8章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	097
任务名	ディアネラの旅立ち
地点	シ-ラザラカン
备注	

第8章后出现。“天使のサラ布”可在フリッツモ-ル雪原和シバレル洞窟中捡到，另外ツバクロ商会可以换购，王国的商店街会带回。

编号	098
任务名	恼めるモテ男 アレクティオス
地点	シ-ラザラカン
备注	

第8章后出现，需完成分支任务046。该任务要求王国的军事省等级达到A，也就是说，需要玩家提升武器工房、兵舍、兵舍·改、ツタヅミ训练所、スゴウデ训练所这5个建筑的等级。

编号	099
任务名	引っ込み思案な絵描き ヒェロナ
地点	シ-ラザラカン

备注

第8章后出现。依次给予NPC"たのしげなタマゴ"和"ユメミトリュフ"。前一个没啥难点，"ユメミトリュフ"只能通过王国的マルタ材木工场和タイジュ材木工场带回来。

编号	100
任务名	決意した海女 ツフトゥラ
地点	シ-ラザラカン

备注

第8章后，ツバクロ商会的人才介绍。需完成分支任务057。

编号	101
任务名	敏腕警察官 デイビス
地点	グランリ-フ

备注

第8章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	102
任务名	独创的なデザイナ-エリック
地点	グランリ-フ

备注

第8章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	103
任务名	进军女子 トレ-シ-の希望
地点	グランリ-フ

备注

第8章后出现，需完成分支任务089、104。

编号	104
任务名	武器デザイナ-ステファニ-
地点	グランリ-フ

备注

第8章后，ツバクロ商会的人才介绍，需完成分支任务089。

编号	105
任务名	名プロデュ-サ-アンドゥ
地点	グランリ-フ

备注

第8章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	106
任务名	传说のバイヤ-モルガン
地点	グランリ-フ

备注

第8章后出现。

编号	107
任务名	风变わりな小说家 ノエル
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第8章后，ツバクロ商会的人才介绍。这个任务的出现条件是完成ツバクロ商会中出现的"与小说家有关"的两个任务。第一个做完后切换一下场景第二个任务就会出现。全部完成之后，ツバクロ的爷爷就会直接委托玩家获得该人才的任务。

编号	108
任务名	狼よりも危险な男
地点	ヨッソ-ロ

备注

第8章后出现。

编号	109
任务名	看板娘の代理人
地点	シ-ラザラカン

备注

第8章后出现。

编号	110
任务名	远い海に置いてきたトカちゃん
地点	シ-ラザラカン

备注

第8章后出现。

编号	111
任务名	3分间に赌けるケ-タリング！
地点	グランリ-フ

备注

第8章后出现，需完成分支任务088。用传送点传送会更快。

编号	112
任务名	素直なきもちになりたいよ
地点	グランリ-フ

备注

第8章后出现，需完成分支任务087。需持有"暴れん坊ヴォルク"，这个フニャ在第3动力フロア的地藏处使用"すばらしいミル"可以获得。

编号	113
任务名	エナジ-フ-ドでパワ-爆发！
地点	グランリ-フ

备注

第8章后出现。"猛烈ニンニク"可通过王国的ワイワイ商店街和エネルギッシュ商店街入手。

编号	114
任务名	ネジを追え！
地点	グランリ-フ

备注

第8章后出现。

编号	115
任务名	モンスタ-监视任务
地点	ト-タンの森

备注

第8章后出现。ト-タンの森位于グランリ-フ东侧，靠近海岸线。

编号	116
任务名	秘传の味を求めて
地点	ゴ-ルドパウンド

备注

第8章后出现，需完成分支任务029。

编号	117
任务名	独特なニオイを求めて
地点	エスタバニア城

备注

第8章后出现，需完成分支任务106。该任务需要道具"ちょっと臭い靴"，这个道具有两种入手途径：1.梦幻迷宫中的商人处随机出现；2.敌人以极低概率掉落（玩家可在战斗均衡器中将道具掉率调高后刷怪试试）。

编号	118
任务名	狙われた王国
地点	エスタバニア城

备注

第8章后出现，是进军战斗任务。

编号	119
任务名	特效药は南国味！？
地点	エスタバニア城

备注

第9章后出现，需完成分支任务018、071、095。"南国スム-ジ-"可在王国的厨房制作。

编号	120
任务名	王国の革新者
地点	エスタバニア城

备注

第8章后出现。

编号	121
任务名	新たな门出は希望と共に
地点	エスタバニア城

备注

第8章后出现，需完成分支任务096。"希望の毛糸"可由ワイワイ商店街和エネルギッシュ商店街带回来，在バシルナ平原和旧·ゴロネ-ル地下水道也有一定概率捡到。

编号	122
任务名	夸り高き武人 シェン·ラオ
地点	ゴ-ルドパウンド

备注

第9章后出现，是进军战斗任务。

编号	123
任务名	カジノの女王 ラン·ディエ
地点	ゴ-ルドパウンド

备注

第9章后出现。这个任务在ゴ-ルドパウンド的カジノ内，前两件装备可以在王国的仕立工房制作出来，"ミラ-ジュ"则需要打倒出现在ネッサ-ラ神殿中的魔瘴气怪物"野火のカゲロウ"才可入手。

编号	124
任务名	导きの神官 カルミオ-ラ
地点	シ-ラザラカン的宫殿内

备注

第9章后出现，是进军战斗任务。

编号	125
任务名	パットのメモリス大搜索！
地点	グランリ-フ

备注

第9章后出现。

编号	126
任务名	新星大物SP ジェラルド
地点	グランリ-フ

备注

第9章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	127
任务名	鉄壁のSP イライザ
地点	グランリ-フ

备注

第9章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	128
任务名	幼き历史学者 ア-デルベルト
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	129
任务名	商魂あふれる男 ネズワルト
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	130
任务名	只眼の佣兵 ベッケンバウア-
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后出现。

编号	131
任务名	雕金师ニャンドルフのナゾナゾ歌
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后出现。需要的道具是“くじけずの指轮”，在王国的仕立工房可以制作出来。

编号	132
任务名	シュバイガ-の孤独な战い
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后出现。

编号	133
任务名	チュ-バッハのスランプ脱出计画
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后出现。所需要的装备全部可以在王国的仕立工房制作，其中第三件装备“トリカブトメイル”需要开发完成“防具の制法书VI”才可以。

编号	134
任务名	建筑技师バルチュと地下水道の暗
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后出现。

编号	135
任务名	あやしいまじない师 チュ-レル
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	136
任务名	ほがらかなパン职人 ミ-シャ
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	137
任务名	ロ-ゼマリ-と客寄せ胜负！？
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后出现。

编号	138
任务名	里切りの王宫魔导士 エルミ-ラ
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后出现，是进军战斗任务。

编号	139
任务名	农场经营のカリスマ チュミット
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后，ツバクロ商会的人才介绍。

编号	140
任务名	隐遁の锻冶师 ザカリ-
地点	コモルト洞窟

备注

第9章后出现。コモルト洞窟在ゴロネ-ル王国东北方向。



编号	141
任务名	咒われたワイバ-ン
地点	空贼のアジト

备注

第9章后出现。

编号	142
任务名	一流パパの诞生日プレゼント
地点	ゴ-ルドパウンド的カジノ内

备注

第9章后出现。所需道具“ミステリ-プリズム”可在ツバクロ商会换购或是王国的发掘队本部·第四阵和第五阵有一定概率带回。

编号	143
任务名	もういちど笑颜になるために
地点	グランリ-フ

备注

第9章后出现，需完成分支任务087、112。该任务需要持有“阳气のハッピ-”这个フニャ，可在王国的“フニャのアトリエ”中制造出来。

编号	144
任务名	グランリ-フの光と影
地点	グランリ-フ

备注

第9章后出现。

编号	145
任务名	3分间に赌けるデリバリ-!
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后出现。

编号	146
任务名	ごはんができたよ!
地点	ゴロネ-ル王国

备注

第9章后出现。4个熊孩子，其中一人会绕着中央水池跑动，另外3个的位置如图所示。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

编号	147
任务名	山贼王の果たし状！！
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现，需完成分支任务090，是进军战斗任务。

编号	148
任务名	シャリアのハイテクパワ-ドス-ツ
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现，需完成分支任务125。该任务需要两个道具，“サンセットプリズム”可在ツバクロ商会换购或是王国的发掘队本部·第二阵和第五阵有一定概率带回；“まどろみの重矿石”可在ツバクロ商会换购或是王国的发掘队本部·第四阵和第五阵有一定概率带回。

编号	149
任务名	空から落ちた贵重品
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现，需完成分支任务074。

编号	150
任务名	畑の命を育む男
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现，需完成分支任务003、139。

编号	151
任务名	ハッピ-レタ-
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现。

编号	152
任务名	ゴロネ-ル正规军との大胜负！
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现，需完成分支任务130，是进军战斗任务。

编号	153
任务名	祖父と孙の远き思い出
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现，需完成分支任务081、093、094。

编号	154
任务名	若き武器职人のスランプ
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现，需完成分支任务081、093、094。

编号	155
任务名	ヒミツの仪式
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现，需完成分支任务135。

编号	156
任务名	セクシ-パワ-大爆发！
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现，需完成分支任务103、123。

编号	157
任务名	石に愿いを
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现，需完成分支任务129。

编号	158
任务名	エバン国王の决战服！
地点	エスタバニア城

备注：第9章后出现，需完成分支任务133。“サファリレザ-”可在ツバクロ商会换购或是王国的第四次·讨伐ギルド和第五次·讨伐ギルド有一定概率带回；“こいきな细ヒモ”可在ツバクロ商会换购或是王国的商店街入手；“やすらぎの重矿石”可在ツバクロ商会换购或是王国的发掘队本部·第二~第五阵都有一定概率带回。

编号	159
任务名	真の名を求めし者 イチ·ラン
地点	ヨッソ-ロ

备注：通关后出现。依次选择：ナンクルナイサ→トット-ト→モカリマカ→ヤットカメ→ナシタドシタ。

编号	160
任务名	ジュ-ドの世界グルメ纪行
地点	风蛇の谷西北方

备注：通关后出现。

编号	161
任务名	真の王を见定めし者 ヒャック
地点	エスタバニア城

备注：通关后出现。

编号	162
任务名	山贼王ガバベインの一番短い手纸
地点	エスタバニア城

备注：通关后出现，需完成分支任务147。

编号	163
任务名	シ-ラを包む母なる海よ
地点	シ-ラザラカン

备注：通关后出现。

编号	164
任务名	ご主人様の求めるモノ
地点	ゴロネ-ル王国

备注：通关后出现。

编号	165
任务名	フニャフニャスカウト大作战！
地点	エスタバニア城

备注：通关后出现，需完成分支任务091、095。5只チビフニャ-ズ所在位置如下：

- **白色：** エスタバニア城门口靠右
- **绿色：** 发掘队本部·第四阵附近
- **红色：** アラナミ海产市场附近
- **蓝色：** クル-ズ航海技术研究所附近的河边
- **紫色：** エスタガ-デン附近

编号	166
任务名	笑颜のキャンパス 虹色に染めて
地点	エスタバニア城

备注：通关后出现，需完成分支任务099。

编号	167
任务名	世にも稀なる光る腹！？
地点	エスタバニア城

备注：通关后出现，需完成分支任务107。道具为“光るパパロア”，需要先完成任务160后才能在王国的厨房制作出来。

编号	168
任务名	历史に消えたカレ-の逸话
地点	エスタバニア城

备注：通关后出现，需完成分支任务128。

编号	169
任务名	美しさに磨きをかけて
地点	エスタバニア城

备注：通关后出现，需完成分支任务127。“美しき香りの树液”可以在シラズの森的梦幻迷宫中捡到，也可以由タイジュ材木工场带回。



编号	170
任务名	静寂たる空の力
地点	エスタバニア城

备注

通关后出现，需完成分支任务153、154。

编号	171
任务名	主席执政官の立派な衣装!
地点	エスタバニア城

备注

通关并将王国等级提升至LV4后出现。“ル-クのゴワ布”可在ノスト平野和忘れ去られし神殿捡到，也可以由ワイワイ商店街和エネルギッシュ商店街带回；“しゃれた细ヒモ：可在ワビトサビ荒野和名もなき神殿捡到，也可以由ワイワイ商店街带回；“紫灵の缝糸”只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到。

编号	172
任务名	プリンセスのロイヤルな正装!
地点	エスタバニア城

备注

通关并将王国等级提升至LV4后出现。“スウィ-トな毛皮”可在ツバクロ商会换购或是由第二次~第五次·讨伐ギルド带回；“クイ-ンのゴワ布”可在シラズの森的梦幻迷宫中捡到，或是由エネルギッシュ商店街带回；“神々のサラ布”只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到。

编号	173
任务名	军事大臣のパワフルな正装!
地点	エスタバニア城

备注

通关并将王国等级提升至LV4后出现。“ワイルドレザ-”可由第四次~第五次·讨伐ギルド带回；“シックな太ヒモ”只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到。

编号	174
任务名	魔法大臣のジェントルな正装!
地点	エスタバニア城

备注

通关并将王国等级提升至LV4后出现。“ナイトのゴワ布”可在ヒカラビナ砂漠和カラットヒ-ト神殿捡到，也可由商会带回；“ルミナスレザ-·サファイア”只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到；“みやびな细ヒモ”只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到。

编号	175
任务名	技术大臣のアップグレ-ドな正装!
地点	エスタバニア城

备注

通关并将王国等级提升至LV4后出现。“ポ-ンのゴワ布”可在グレイナス平原和フニャの森捡到、ツバクロ商会换购、或是由商店街带回；“白夜の缝糸”可在ワビトサビ荒野、シゴの暗穴、フルボケトル神殿捡到，或是由商店街带回；“目觉めの重矿石”只能在シラズの森的梦幻迷宫中捡到。



梦幻迷宫介绍

进入第 4 章后，可以接到支线任务【002 梦幻の果てを望む女 センコ -】。该支线任务要求玩家打通 9 个梦幻迷宫，每个迷宫打通后可入手一枚“梦幻のカケラ”。梦幻迷宫位于 9 个小迷宫的深处，调查门就可以进入。

梦幻迷宫有以下几个特点：

1. 玩家无法查看地图。

2. 有危险等级设定，玩家在迷宫中待的时间越长，危险等级越高。

3. 打倒敌人或是破坏掉罐子可以入手紫色的球球，用这个球球在圣母雕像处可以降低一级危险等级。紫色球球还可以用来开启蓝色宝箱。

4. 迷宫虽然是多层设定，但并不强制要求玩家必须踏遍每一层的每一个角落，只要找到传送门就可以直接传到下一层，也可以通过传送门中途退出。

5. 一些层数较多的迷宫，中途会设有安全层，这一层的危险等级不会提升。

6. 梦幻迷宫的最后一层是 BOSS，打倒它再离开迷宫才能获得“梦幻のカケラ”。

7. 梦幻迷宫中有大量珍惜素材，请合理利用。

编号	梦幻迷宫	层数	所在位置	敌人等级
1	ホラット洞窟	3层	ミセス·マ-サの家的东北侧	LV15
2	ヒックレル森林	4层	ニルの森的东侧	LV23
3	シャハ森林	6层	ゴ-ルドパウンド的东北侧	LV28
4	ノスタル寺院	7层	シ-ラザラカン的东南侧	LV33
5	ワンノ洞窟	8层	ヨッソ-ロ西北侧	LV38
6	ソ-ゴン灵堂	10层	グランリ-フ东北侧	LV43
7	ユガンダ洞窟	13层	空贼のアジト的东侧孤岛上	LV48
8	コクショ洞窟	15层	グランリ-フ 东南侧	LV53
9	ソコビエイル神殿	18层	古代兵器の墓场的东北侧	LV58



打通全部 9 个梦幻迷宫后就可以找センコ - 交任务了，入手道具“光辉く梦幻のカギ”。之后就可以前往位于グランリ - フ右侧小岛上的シラズの森中的最后一个梦幻迷宫了。该迷宫一共 30 层，敌人等级在 LV90 以上，最终 BOSS 的等级为 LV95，如果迷宫危险等级在 LV5 以上，BOSS 的等级就会超过 LV100。另外，本迷宫中的发光点可以拾取到众多稀有素材，还是非常值得反复挑战的。

最终梦幻迷宫听起来很恐怖，但其实玩家等级在 LV75 左右就差不多可以去挑战了，只要掌握好技巧并不难打通。首先，玩家应在王国中建造“ムゲン异空间研究所”和“超ムゲン异空间研究所”这两个设施，并进行相关研究，其研究可为玩家探索梦幻迷宫提供帮助（例如显示传送门、圣母雕像和宝箱所在的方向等等）。

进入迷宫后，沿途的瓶瓶罐罐尽量打破入手紫色球球，迷宫前 20 层不用太在意危险等级，就任凭其升至 LV5 也没什么关系，大多数敌人即使在最高危险等级下的自身等级也就在 LV110 左右浮动，LV75 的玩家要应对它们并不算难，实在不行还可以采取逃跑战术。进入第 21 层后就要尽可能避免战斗并寻找圣母雕像来降低危险等级，每一层的圣母雕像只能使用一次，第 30 层必定会有一个圣母雕像。但由于每使用一次圣母雕像后，下次再使用所耗费的紫色球球数量就会递增，所以玩家大约需要准备 250 个以上的球球才能在最终战前将危险等级下降到最低。

不过即便将危险等级下降至最低，与最终 BOSS 的交手也非易事，因为这个 BOSS 虽然没什么花哨攻击技能，但血量非常高，而且攻击造成的伤害也很大，玩家要做好持久战的准备。多使用技能来提升伤害吧。



最终梦幻迷宫素材掉落

1层~10层
■あやしいタマゴ
■ほどよいタマゴ
■アリフレタケモドキ
■スウィ-トな毛皮
■ル-クのゴワ布
■天使のサラ布
■精灵のサラ布
■するどいニンジン
■ユメミカモメの羽根
■ラクライワシの羽根
■绿树の缝糸
■黄昏の缝糸
■奇妙な毛糸
■みやびな细ヒモ
■战士のボタン
■黑色のイロミ花
■やすらぎの重矿石
■星ふる夜の重矿石
■まどろみの重矿石
■コク结晶
■雷の大结晶
■エレクトリカルサンゴ
■天界の灵水
■冥府の灵水
■美しき香りの树液
■芳垒の树液
■哀しき原木
■怒れる原木
■ツクヨミガイの贝壳

10层~20层
■たくましきイモ
■さらっとバタ-
■とろっとヨ-グルト
■おてがるクリ-ム
■かっこいいタマゴ
■みえにくいタマゴ
■乐しむ原木
■喜びの原木
■あったかいワタ
■こごえるワタ
■祝われしワタ
■ボ-ンのゴワ布
■亡者のサラ布
■魔人のサラ布
■ナイトのゴワ布
■希望の毛糸
■绝望の毛糸
■たおやかな怪鸟の羽根
■カザキリタカの羽根
■无臭の树液
■苍海の缝糸
■黄金の缝糸
■白夜の缝い糸
■エレクトトリカルサンゴ
■理想乡の灵水
■冻原の灵水
■ワイルドレザ-
■强韧なオオアゴのホネ
■シックな太いヒモ
■冬月のボタン
■夏草のボタン
■炎の大结晶
■水の大结晶
■梦うつつの重矿石
■ルミナスレザ-・サファイア

20层~29层
■しあわせバタ-
■ユメミトリュフ
■猛烈ニンニク
■トモシビカボチャ
■流星の岩盐
■たぐいまれなクリ-ム
■优しき香りの树液
■色香树液
■神々のサラ布
■キングのゴワ布
■幸运を呼ぶ毛糸
■神圣な毛皮
■紫灵の缝糸
■顽丈なズガイのホネ
■地の大结晶
■王者のボタン
■うつろな原木
■いさましき怪鸟の羽根
■咒われしワタ
■虹色のイロミ花
■目觉めの重矿石
■スピリチュアルサンゴ
■ルミナスレザ-・ルビ-

人才入手途径

编号	名字	入手方法
001	エバン	-
002	ロウラン	-
003	シャーティー	-
004	ガットー	-
005	セシリウス	-
006	シャリア	-
007	ポンゴ	-
008	ニル	自动
009	ミセス·マーサ	自动
010	カリュー	自动
011	グラード	自动
012	ペッコ	分支任务003
013	ミッセ	自动
014	ウィロー	自动
015	ニャスティ	分支任务082
016	タビアス	分支任务014
017	ザカリー	分支任务140
018	ノエル	分支任务107
019	ニャンドルフ	分支任务131
020	ヘンリー	分支任务054
021	モーリス	分支任务021
022	マドック	分支任务038
023	アーデルベルト	分支任务128
024	ネズワルト	分支任务129
025	チューバッハ	分支任务133
026	バルチュ	分支任务134
027	シュバイガー	分支任务132
028	ベッケンバウアー	分支任务130
029	ベラルニャ	分支任务026
030	アンニャ	分支任务007
031	マーガレット	分支任务027
032	ミーシャ	分支任务136
033	ルーシー	分支任务025
034	オリヴィエ	分支任务024
035	ローゼマリー	分支任务137
036	エルミーラ	分支任务138
037	チューレル	分支任务135
038	チュミット	分支任务139
039	シン·ジン	分支任务004
040	モンブ·ウー	分支任务040
041	ジャコ·バ	分支任务022
042	リク·ヤ	分支任务012
043	ルウ·ガ	分支任务023
044	シェン·ラオ	分支任务122
045	ヲウ·マ	分支任务095
046	ガオ·ワ	分支任务009
047	ゲン·ズウ	分支任务018
048	ジイ·ヤ	分支任务010
049	メイ·シャ	分支任务008
050	リン·カ	分支任务005
051	チャコ·バ	分支任务013
052	コウ·ハッカ	分支任务011
053	モモ·ナハナ	分支任务006
054	クク·スン	分支任务019
055	ユウ·キャン	分支任务020
056	ラン·ディエ	分支任务123
057	シャロ·ワン	分支任务096
058	アンカー	自动
059	バラスト	分支任务037
060	キール	分支任务042
061	ヒュポルトス	分支任务044
062	ディアネラ	分支任务097
063	ヨルギオス	分支任务048
064	ギアロス	分支任务046
065	カヴリ	分支任务049
066	エービス	分支任务050
067	アレクティオス	分支任务098
068	フリンク	分支任务043
069	トドラス	分支任务047
070	リョウスル	分支任务045
071	スコルピア	分支任务051
072	ハルキュオナ	分支任务070
073	テオドラ	分支任务071
074	ヴァレリア	分支任务053
075	ヒェロナ	分支任务099
076	カルミオーラ	分支任务124
077	ダミア	分支任务069
078	ヘレナ	分支任务052
079	ツフトゥラ	分支任务100
080	ビット	分支任务072
081	デイビス	分支任务101
082	ボール	分支任务074
083	オーウェン	分支任务073
084	ジョーシ	分支任务081
085	キンバリー	分支任务075
086	パット	分支任务125
087	エリック	分支任务102
088	ジェラルド	分支任务126
089	ニコラ	分支任务079
090	キャンディ	分支任务078
091	グレンダ	分支任务080
092	トレーシー	分支任务103
093	ステファニー	分支任务104
094	カトリーナ	分支任务077
095	モルガン	分支任务106
096	イライザ	分支任务127
097	アンドゥ	分支任务105
098	ロイド	分支任务076
099	イチ·ラン	分支任务159
100	ジュード	分支任务160
101	ヒャック	分支任务161
102	センコー	分支任务002
103	ガバベイン	分支任务162



魔瘴气怪物一览

前 50 个魔瘴气怪物除地图直接可见的之外，还有就是分支任务需要击杀的对象。只要全部击杀就可获得奖杯【传说のハンター】，并且会追加最后 10 个魔瘴气怪物（后 10 个与奖杯无关，玩家可自行选择是否挑战）。

编号	名称	所在地	等级
01	ビッグ·エレクトロン	クネッタ林道	22
02	荒击ちチュレック	フォンナ森林	22
03	煮えたぎりマーグ	ジュンプー岬	22
04	わがままのチューダム	グレイナス平原	23
05	地狱の使者ボーン	コブリの穴	23
06	岚呼びのハヤテ	ヒックレル森林	24
07	雷云の使いイヅモ	ナンカルノ洞窟	25
08	炼狱のカリン	ヤーブン海崖	26
09	叩き屋チュートン	ホッタ洞窟	27
10	凶狼ニードルド	オモカ岛	29
11	雨乞精サカサ	アサセナ海岸	30
12	乱气流イーバン	アサセナ海岸	31
13	污浊のブルドロム	ノスタル寺院	33
14	食いちぎりファング	フリッツモール雪原	34
15	白夜のシェリーダ	アガラント洞窟	34
16	铁壁のチュンガ	ミアゲルト高原	35
17	バリスタファイター	ダイナリア岛	37
18	ばらまきノーマー	シャハ森林	37
19	嗫きのフィロ	シンソー森林	38
20	摇らめく妖星	名もなき神殿	38
21	デススターライト	トリカ岛	40
22	ヘル·ブッチャー	ヘンピナス洞窟	41
23	怒れる大地のゴルドム	フリッツモール雪原	42
24	水浸しのチュスティ	ダイナリア岛周边	43
25	刚腕のコンゴウ	ヒカラビナ砂漠	44
26	恶机ラセツ	モグルノッカ矿脉	44
27	空の首领ブラッドス	グランリーフ周边	45
28	暴走火球グレンダン	ヒカラビナ砂漠	45
29	龙帝ボルドー	モリトナリア洞窟	46
30	破坏者ギガンド	クネッタ林道	46
31	古の宝珠	トータンの森	47
32	青锖マッド	ゴロネール地下水道	48
33	大食双アギーラ	灵元の迷宫	48
34	极恶非道マッドゴア	ゴロネール西の森	49
35	荒くれブーダスト	シーズ·マーズ洞窟	49
36	嘲笑う幻月	ワイバーンの巣窟	51
37	恶意の素	ソコビエイル神殿	52
38	月影の踊り子	モーヤ大陆	53
39	ならず者ドミンチュ	ノーボレ台地	54
40	诱いの毒手	ウラテ水源	56
41	杀戮兵器ドウコク	グランリーフ周边	57
42	狂乱の杀戮兵	フルイヤ神殿	58
43	野火のカゲロウ	ネッサーラ神殿	59
44	死毒のキノコ	フルボケトル神殿	62
45	漏电のチューヴィス	ヒムロ一神殿	63
46	イビル·グレート	フリッツモール雪原	64
47	天食大牙	ヒカラビナ砂漠	65
48	奈落骑士オステオン	カラットヒート神殿	66
49	千雷针のインドゥラ	フリッツモール雪原	68
50	老獪なるザンダーラ	ゼッカイ孤岛	69
51	磷光のソルダ	ヨトバリ街道	71

编号	名称	所在地	等级
52	千手マルマロス	海辺のほこら	73
53	无慈悲なる破坏兽	ミハラセル高地	74
54	冥府の霸者ヘルダー	海神のすみか	75
55	冰龙王エメラルダ	风蛇の谷	77
56	尖刃兵ツジギリ	グランファクトリー	78
57	霞女王イーリス	旧·ゴロネール地下水道	79
58	残忍无比のキーラム	ノーボレ台地	83
59	极炎の阿修罗	白の神殿	86
60	愤怒のゴウカイ	ニルの森	90

フニャ地藏所在地



小精灵フニャー共有100种，除去主线必定会入手的2种外，有30种是通过在フニャ地藏上供后才能获得的，剩下的フニャー则是在王国的“フニャのアトリエ”中制作而成。

另外，在フニャの森中，还会遇到一位NPC名叫“フニャおじさん”。给他10个“石ころ”可以换到随机属性的“アメ玉”，吃了可提升一名角色的某项属性。

编号	フニャ名字	所在地	需要的供品
5	虚无のウージ	ソーゴン灵堂	ザラザラの木材
6	小鬼のギャリー	コエテ洞窟	ミルク色の缝糸
9	怪盗ルパニ	旧ゴロネール地下水道·1番水路	サクラムギ
10	纯真のラズノー	フニャの森	梦见カモメの羽根
15	古の蛮勇カルディーナ	忘れ去られし神殿	ラクライワシの羽根
19	木枯らしのフルリオ	风蛇の谷	カリっとナッツ
24	风鬼モシャー	雨宿りの小穴	ナチュラルなサラ布
29	寒空のメロウ	シンソー森林	ピュアな毛皮
31	刹那の假面フレディ	风蛇の谷	ナナイロパプリカ
37	火种のチャッカ	グランリーフ	かぐわしい树液
38	赤鬼アエトス	ゴブリの穴	いさましい毛糸
43	火龙のテンペル	カラットヒート神殿	ほっこりゴワ布
47	暴れん坊ヴォルク	グランリーフ	すばらしいミルク
50	炎狱の龙神ウルティオ	ネッサーラ神殿	祝われしワタ
54	海边のラヘーバ	深渊の大穴·1000m	さわやかボタン
57	湿原のモイシュト	ニルの森·サイコロ工场附近	ヌルリタケ
58	水龙のドドガ	潮骚の横穴	キイバラサンゴ
59	南国のビスカス	シーズ·マーズ洞窟	桃色のイロミ花
63	闲寂の假面アグラブリ	深渊の大穴·2000m	イサリビガイの贝壳
67	辉きのリベロ	フニャの森	ごわごわの毛糸
73	光の使いレイラム	フルイヤ神殿	プチプリズム
75	无邪气のペギュー	名もなき神殿	天界の灵水
78	圣兽パロム	シバレル洞窟	ミステリープリズム
81	瞑想の假面トルマリ	ジゴの暗穴	ナイトのゴワ布
89	番人のコジュート	ヒムロー神殿	たくましいホネ
90	小恶魔のフネラーネ	ワイバーンの巢窟	おてがるクリーム
92	咒いのラッシュ	キギ神殿	ねじれたホネ
96	死の假面デサンダン	旧ゴロネール地下水道·3番水路	锐利なシッポのホネ
97	探检家サルバドル	ユガンダ洞窟	水の大结晶
100	地狱の邪神ダディアー	ニルの森·トコヨリ树海	ダークネスプリズム

白金指南

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
51	44	3	3	1

本作的白金奖杯设置上并不算很难，但有不少都是要耗费大量时间才能取得的奖杯，白金时间估计在70~80小时之间。

伟大なる王
解锁条件 取得全部奖杯

亡命
解锁条件 打通第1章

王の诞生
解锁条件 打通第2章

国をつくるために
解锁条件 打通第3章

运命への抵抗
解锁条件 打通第4章

动きだした时间
解锁条件 打通第5章

啮み合う绊の齿车
解锁条件 打通第6章

王家の纹章
解锁条件 打通第7章

和解
解锁条件 打通第8章

受け继がれる意思
解锁条件 游戏通关

大海原へ
解锁条件 第一次乘船

遥かなる空へ
解锁条件 第一次乘坐飞机

大富豪
解锁条件 身上的钱超过50万

トレジャーハンター
解锁条件 开启100个宝箱

传说のトレジャーハンター
解锁条件 开启200个宝箱

名所めぐり
解锁条件 登记50个传送点

地藏参り
解锁条件 第一次给フニャ地藏正确上供

地藏マイリスト
解锁条件 给全部フニャ地藏正确上供

サブクエスト初心者
解锁条件 第一次完成支线任务

サブクエスト爱好家
解锁条件 完成50个支线任务

サブクエストマニア
解锁条件 完成100个支线任务

サブクエストに生きる者
解锁条件 完成150个支线任务

はじめてのツバクロ商会
解锁条件 第一次完成ツバクロ商会的任务

ツバクロ商会の常连さん
解锁条件 完成50次ツバクロ商会的任务



情けは人のためならず

解锁条件 完成100次ツバクロ商会的任务



勇敢な战士

解锁条件 打倒1000个敌人



历战の猛者

解锁条件 打倒2000个敌人



かけだしハンター

解锁条件 第一次打倒魔瘴气怪物



传说のハンター

解锁条件 打倒50只魔瘴气怪物



おタマゲッター

解锁条件 战斗中拾取到2000个球



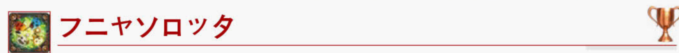
はじめての觉醒

解锁条件 战斗中第一次吃到金球球进入觉醒模式



王の觉醒

解锁条件 觉醒50次



フニャソロッタ

解锁条件 发动フニャソロッタ效果

获取方法 フニャソロッタ效果的发动条件目前还不太清楚，但可以确定的是将头上装饰着蝴蝶结或是花朵的4只フニャ放在小队里就可以解锁该奖杯。在フニャのアトリエ中生产这些外观的フニャ即可。





响き渡るメロディー

解锁条件 收集30张乐谱

获取方法 全部31张乐谱所在位置如下表所示。

编号	入手方法
01	分支任务048
02	分支任务161
03	ノーボレ台地的蓝色宝箱
04	オモカ岛的宝箱
05	ミアゲルト高原的宝箱
06	分支任务170
07	分支任务034
08	分支任务062
09	分支任务092
10	分支任务152
11	分支任务129
12	旧·ゴロネール地下水道的宝箱
13	风蛇の谷的宝箱
14	ニルの森·トコヨノ树海的宝箱
15	深渊の大穴·水深3000m的宝箱
16	グランファクトリー·第3动力フロア的宝箱

编号	入手方法
17	分支任务168
18	コブリの穴东南侧高台上的蓝色宝箱
19	ワイバーンの巢窟附近的宝箱
20	打倒魔瘴气怪物·空の首领ブラッドス
21	打倒魔瘴气怪物·破坏者ギガンド
22	打倒魔瘴气怪物·奈落骑士オステオン
23	打倒魔瘴气怪物·千雷针のインドゥラ
24	分支任务106
25	分支任务144
26	分支任务164
27	分支任务060
28	分支任务155
29	分支任务066
30	分支任务087
31	分支任务022



はじめてのスカウト

解锁条件 第一次入手人才



丰富な人材がそろう国

解锁条件 入手50名人才



ありとあらゆる人材が揃う国

解锁条件 入手100名人才



お料理得意なんです

解锁条件 第一次做饭



孤高の料理人

解锁条件 做出50种食物



屈指の锻冶师

解锁条件 在武器工房做出50种武器



技巧の裁缝师

解锁条件 在仕立工房做出50种装备



拔群の魔导士

解锁条件 在魔法研究所强化50次魔法



熟练のフニャおばさん

解锁条件 在フニャのアトリエ生产出50种フニャ



发展する国

解锁条件 王国内的设施数量超过20个



比类なき大国の证

解锁条件 王国等级提升至LV4



世界一の国

解锁条件 国力超过70000000



はじめての进军

解锁条件 第一次赢得进军战斗



最强の军师

解锁条件 赢得50种进军战斗



梦幻の扉

解锁条件 第一次进入梦幻迷宫



デンジャラス！

解锁条件 梦幻迷宫的危险等级提升至LV5



梦幻の果てに

解锁条件 打通全部10个梦幻迷宫



大地图宝箱一览

编号	地名
1	阳光の玉神冢
2	タツネ - ル岛
3	ユガンダ洞窟
4	ゼッカイ孤岛
5	空贼のアジト
6	コブリの穴
7	ホツタ洞窟
8	テゼマ山窟
9	ワイバ - ンの巢窟
10	フォンナ森林
11	ヘンピナス洞窟
12	フニャの森
13	丰穰の玉神冢
14	コモルド洞窟
15	ゴロネ - ル王家の墓
16	フルイヤ神殿
17	ゴロネ - ル西の森
18	ゴロネ - ル地下水道
19	岩场の野营地
20	コエテ洞窟
21	ホラット洞穴
22	セ - マ洞窟
23	ヒックレル森林
24	キギ神殿
25	モチトナリア洞窟
26	シャハ森林
27	灼热の玉神冢
28	コボ - レ洞窟
29	名もなき神殿
30	ワンノ洞窟
31	シゴの暗穴
32	フルボケトル神殿
33	雨宿りの小穴
34	海边のほこら
35	シ - ズマ - ズ洞窟
36	アガラント洞窟
37	コラルの洞窟
38	ノスタル寺院
39	潮骚の横穴
40	海神のすみか
41	コクショ洞窟
42	カワック洞窟
43	カラットヒ - ト神殿
44	グ - ネマガル洞窟
45	シンソ - 森林
46	モグルノッカ矿脉
47	忘れ去られし神殿
48	ヒソンダ洞窟
49	ソ - ゴン灵堂
50	ト - タンの森
51	シラズの森
52	ソコビエイル神殿
53	白の神殿
54	ヒムロ - 神殿




52
53
54
45
49
50
46
47
48
51
41
42
43
44
35
36
37
38
39
40



对应版本：1.03 版
※STEAM 版本同步发售

PS4	PSV	NS	
进击的巨人 2		Koei Tecmo	
进击の巨人 2		动作	中文版
2018 年 3 月 15 日	本地 1 人，在线 2 ～ 8 人	无对应周边	
售价 490 港币			

改编自超人气漫画作品的《进击的巨人 2》，作为以“《无双》系列”知名的 ω-Force 于 2016 年推出的《进击的巨人》的续作，在系统和耐玩度上比起前作有了全方位的强化，以自定义角色的视点来体验原作剧情的游戏模式也让玩家们耳目一新，可以说是近期漫改类游戏的上乘之作，值得所有《进击的巨人》原作爱好者尝试。好了不多说了，就让我们一同投身于这个美丽而残酷的世界中，为了守护人类的命运而献出心脏吧！

基本操作

注：以 PS4 版操作为准

键位	战斗中的作用	日常部分中的作用
左摇杆	移动	移动
右摇杆	调整镜头视角 /（锁定敌人时）切换锁定部位	调整镜头视角
○	上马 / 下马 /（变身成巨人时）愤怒一击	确定
□	开展立体机动 /（变身成巨人时）轻攻击	打开或关闭调查日志 / 向其他角色赠送礼物
△	对锁定部位射出钩绳 / 攻击 /（变身成巨人时）重攻击	邀请其他角色一同出击调查任务
×	跳跃（在空中为踏步）/（对巨人的锁定部位射出钩绳后）加速冲刺 /（使用望远镜瞄准后）发动奇袭攻击 /（骑马时）加速	取消 / 变更其他角色的服装
方向键	使用道具栏中的道具	-
R1	锁定巨人 / 取消锁定	奔跑（加速移动）
L1+ 方向键	命令队友使用队友行动	-
R2	使用望远镜（发动奇袭攻击的准备动作）	-
L2	在第一道具栏和第二道具栏之间切换	-
OPTIONS	打开菜单	打开菜单
触控板	切换小地图比例 /（长按时）联机时使用情感动作或表情	-

界面说明



①队员情报
②道具栏
③刀刃耐久度与瓦斯残余量
④目标部位
⑤警戒度量表
⑥任务 / 副任务情报
⑦迷你地图

游戏模式简介

剧情模式

本作的主要游玩模式，玩家将操作自定义的主人公，和《进击的巨人》原作的诸多角色一起，为了守护人类而和巨人们展开战斗，亲身体验《进击的巨人》动画版第一、第二季的故事。在剧情模式中除了 27 个主线任务之外，还包括数十个和主线剧情无关的调查任务。

另击模式

另击模式即为日文版中的 Another Mode，分为单机部分和连线游玩部分，单机部分其实就是将“调查任务”这个部分单独拿出来制作的一个游戏模式，玩家在营地中整顿装备，和特定角色交谈后就能挑战调查任务，而调查任务中，每一个大关卡内又分若干个小关卡，完成任意一个小关卡后可以选择继续战斗或是返回营地。在这个模式中，玩家可以操作除了原创主人公之外的其他原作角色，不过绝大多数原作角色一开始并不能操作，需要满足一定条件之后才能解锁。另击模式和剧情模式中的调查任务共享进度，也就是说剧情模式下开启和完成了多少调查任务，在另击模式中也能得以完全继承。连线游玩部分的内容包括对战、与其他玩家共通挑战调查任务、共同开发新装备（募集方提供装备，参与方提供资材，双方都能获得新装备）、接受救援请求共同挑战剧情模式。除此之外连线游玩模式下还有一个最多支持 8 人联机的“歼灭模式”，该模式是以队伍对抗方式进行巨人讨伐战，在限制时间内获得较高分数的队伍获胜。玩家可以通过破坏巨人的部位，设置据点与成功完成任务等方式来获得分数。

■捕食模式（免费更新）

在 2018 年 3 月 29 日 Koei Tecmo 为购买本作的玩家免费更新了“捕食模式”这一游玩模式，在此模式中玩家可以操作巨人捕食人类，由此来赚取分数，同时还要摆脱兵长里维的袭击。捕食模式下可操作的巨人为故事模式与另击模式下玩家捕获的巨人。不同的巨人不光外貌有差异，能力也会有所不同。联机模式下最多可以 4 人联机竞争，而单机模式下玩家可以在巨人研究所选择“巨人生态调查报告”来练习捕食模式。

■另击模式中全角色解锁条件一览

主人公	初期
艾连	初期
米卡莎	初期
阿尔敏	初期
莱纳	完成最终章
贝尔托特	完成最终章
亚妮	完成第 3 章第 6 话
约翰	完成第 1 章第 2 话
柯尼	完成第 1 章第 4 话
莎夏	完成第 1 章第 5 话
克里斯塔	完成第 1 章第 3 话
尤米尔	完成第 4 章第 5 话
马可	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
托马斯	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
米娜	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
达兹	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
奇斯	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
里维	初期解放
汉吉	完成第 2 章第 4 话
艾尔文	完成第 5 章第 2 话

主人公	初期
米可	完成第 4 章第 1 话
欧鲁	完成第 2 章第 1 话
佩托拉	完成第 2 章第 2 话
君达	完成第 2 章第 1 话
艾鲁多	完成第 2 章第 2 话
莫布利特	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
纳拿巴	完成第 2 章第 3 话
吉尔迦	第 2 章第 3 话
汉尼斯	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
伊安	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
里柯	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
米塔比	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
奇兹	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
皮克希斯	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
奈尔	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
马洛	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
希琪	友好等级 5 以上后出击一次调查任务
萨克雷	友好等级 5 以上后出击一次调查任务



鉴赏室

鉴赏室即为本作的图鉴欣赏模式，项目包括兵团战史（主线剧情和角色个人剧情鉴赏）、音乐、士兵名簿（角色动作、模型、语音鉴赏）、装备、遭遇过的巨人种类等等，奖杯“外面的世界一定是墙内的好几倍大！”要求鉴赏室进度达成 100%，可以说是本作最费时费力的奖杯之一。

「战斗系统详解」

角色移动

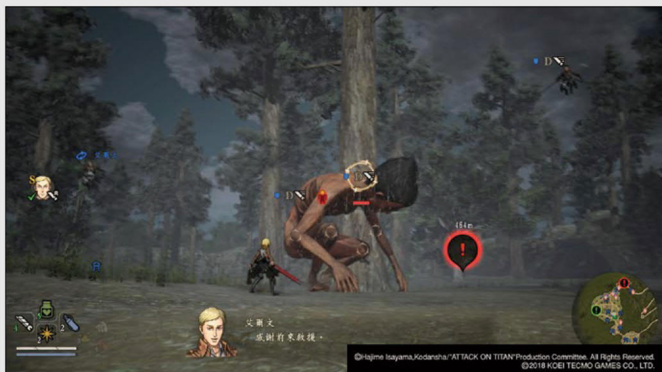
■立体机动

除了通常的步行移动之外，本作最大的特色便是忠实再现了《进击的巨人》原作中爽快自由的“立体机动”，玩家操作的角色只要接近树木、建筑、巨人等物体时，按下□键便可向其射出钩绳进入在空中的摆荡移动，在摆荡移动中，玩家可以继续用左摇杆控制角色在空中的移动方向，只要附近有可作为钩绳目标的物体，那么在空中继续按□键则可以持续进行摆荡移动，在城镇等建筑物较多的地图中是最快捷的移动方式。在空中按 × 键的话可以做出空中垫步的动作，按住 × 键则可以持续进行空中冲刺，另外在角色紧贴着建筑物墙壁等一类垂直地形时，按下□键射出钩绳可以直接沿着墙壁作为支撑进行高速移动。若角色周围没有可作为钩绳支点的物体，那么画面上方会出现一个无法使用钩绳的图标，此时是不能进行任何立体机动的。



锁定

巨人是玩家要面对的主要敌人，靠近巨人后按 R1 键可以锁定巨人，巨人主要分为小型（3m）、中型（7m）、大型（15m）三种，小型巨人身上只有后颈处一个可锁定部位，而中型、大型巨人都有双手、双脚、后颈共 5 个部位可锁定。



攻击

当锁定某一巨人后可以用右摇杆来调整锁定的部位，之后按下△键便可对该部位射出钩绳进入立体机动攻击状态，在射出钩绳进入攻击状态下，用左摇杆可以以钩绳命中部位为中心进行回旋机动，以寻找合适的攻击角度，放开左摇杆后，角色便会自动接近目标部位，此时适时按下△键攻击便能对该部位造成伤害。放开左摇杆的同时还能用 × 键进行冲刺，在冲刺之后命中目标部位造成的伤害更高。不过冲刺动作需要消耗瓦斯，当瓦斯残量为 0 时是无法发动冲刺的。

■攻击时的注意点

要对巨人造成伤害必须保证有一定的加速度，也就是玩家放开左摇杆，让操作的角色冲向巨人时，角色和巨人需要有足够的距离，距离太近会出现提示加速度不足并导致攻击失败，除此之外攻击的角度也很重要，例如锁定巨人后颈的话，从巨人正面发动攻击是无法命中部位的，要注意。另外若玩家和巨人之间存在障碍物，那么即使锁定了巨人也无法向目标部位射出钩绳，画面上同样会有提示无法使用钩绳的图标。每讨伐一名巨人，根据攻击失败的次数和是否被巨人抓住，系统会给予玩家评价，如果没有一次攻击失败且没有被巨人抓住过，那么讨伐该巨人后会获得最佳评价“完全讨伐”。

■刀刃的耐久

只要刀刃击中巨人（无论是否造成伤害）都会消耗刀刃耐久，刀刃耐久一旦降为 0 那么攻击力会大幅度降低，因此和瓦斯一样，玩家需要时刻留意刀刃耐久，发现耐久不足时要及时补充。可以装备减少刀刃耐久消耗的技能来提升战斗续航力。

■回旋机动时的注意点

在对锁定部位射出钩绳，进入回旋机动状态后，玩家需要注意，万一角色移动至离目标过远的位置，或是回旋机动的路径上在角色和目标之间存在障碍物（树木、建筑或是其他巨人），都会导致钩绳断开，玩家必须重新向目标部位射出钩绳才能再次发动攻击。不过目标巨人自身部位不被视作障碍，例如锁定巨人左脚，角色从右脚一侧进行回旋机动时，钩绳是可以穿过右脚的。



部位破坏

熟悉《进击的巨人》原作的玩家都知道，巨人的致命部位是后颈部，因此只需要破坏后颈部就能击杀巨人，不过对于中型和大型巨人，优先破坏足部和手部可以削弱其行动和攻击能力，如果玩家需要捕获中型或大型巨人的话同样需要先破坏其部位，不过要注意破坏的部位在一段时间后会再生。同时每个巨人身上都有 1～2 个部位在锁定时会显示一个资材标记，将之破坏的话在过关后会获得额外的部位破坏报酬。不过每一个巨人都要追求全部位破坏的话会浪费大量时间，后期攻略较高难度关卡的 S 评价时就没有必要拘泥于部位破坏了，优先破坏后颈直接击杀巨人吧。

奇袭攻击

奇袭攻击是可以从远处迅速接近巨人并发动的强力攻击，使用方法是先按 R2 用望远镜锁定目标巨人，出现提示后按△键，玩家就会朝着巨人高速冲刺过去，在接近巨人时恰到好处地按下△键，就能对巨人造成巨大伤害（普通及以下难度对绝大多数常规巨人都是一击必杀），但要注意在使用望远镜瞄准巨人时，若恰好进入目标巨人的视野范围，那么目标巨人会快速提升警戒度并进入危险状态（具体请看下文“巨人的警戒度”的介绍），此时也无法继续使用奇袭攻击，可以说是高风险高回报的技巧。另外主人公冲刺路径上若有障碍物也无法发动奇袭攻击，使用冲刺时同样会大幅度消耗瓦斯，要注意。

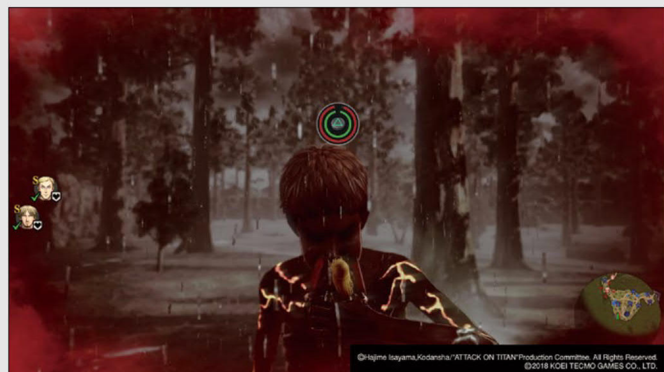




巨人的攻击

作为敌人的巨人的主要攻击方法就是用手捕捉主人公，万一被巨人抓住，会出现一个需要快速连按△键的 QTE 操作，成功的话就可以摆脱巨人，万一失败被吃掉那么自然就 Game Over 了。不过即使成功挣脱，主人公也会受到一定的伤害。本作中主人公的血量不会显示，玩家只能从游戏画面四周是否变红以及主人公动作的迟缓来判断受伤程度。此外在玩家锁定目标巨人进入回旋机动后，有时候会发现目标巨人会抬起一侧手臂，这时候千万不要从抬起手臂的那一侧发动攻击，否则十有八九会被其挡下甚至抓住，一定要通过回旋机动绕到未抬起手臂的那一侧进行攻击。

而游戏中后期遭遇的女巨人、盔甲巨人等强力 BOSS 拥有更为强力和丰富的攻击模式（挥拳、踢腿、飞扑等），威胁比起一般巨人要高出很多，与其战斗时一旦受伤，一定要第一时间使用回复药。



巨人的警戒度

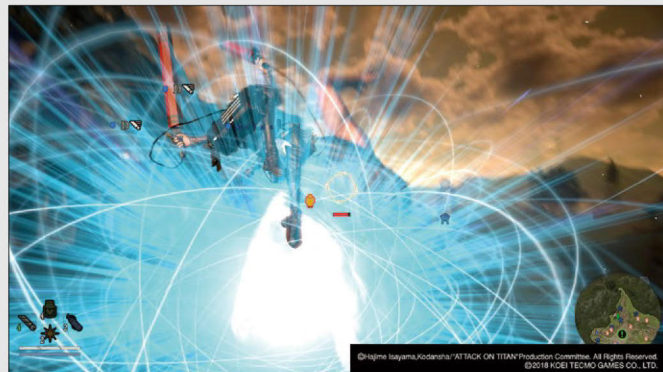
巨人有着警戒度这一要素，当玩家操作的角色进入巨人的视野后，巨人的警戒度就会持续上升（每个巨人身上都有一个警戒度计量表的标记），当巨人的警戒度计量表到达最大时就会进入“危险状态”，警戒度计量表会被替换为危险状态量表，此时画面会出现类似时间停止的特效，周围的其他巨人色调会变灰暗且停止行动，而进入威胁状态的巨人会变红，目标专注为玩家操作的角色且所有攻击动作大幅度强化，玩家的目标也会强制锁定进入危险状态的巨人。随着时间经过或是巨人做出攻击动作，危险状态量表会逐渐下降，归 0 后危险状态就会结束。使用闪光弹可以让巨人眩晕，从而迅速摆脱危险状态。

■活用“危险状态”来消灭敌人

由于目标巨人进入危险状态后，周围的其他巨人会进入行动停滞状态，因此玩家处于面对大群巨人，无法有效开展立体机动的战斗状况时，也可以反过来利用巨人的危险状态，将目标巨人单独引出敌群来解决掉。

回避动作与钩驱动

巨人的行动看似缓慢，但有时候出手攻击却相当迅速，因此玩家需熟练掌握“回避动作”这一技巧来躲避敌人的攻击，在被巨人的攻击命中前的一瞬间进行空中垫步（连按两下 × 键）即可发动回避动作，成功的话会有一道闪光特效且主人公会快速绕到巨人背后。完美发动回避动作绕到巨人背后时，有时候会出现一个△键的 QTE 提示，成功按下后就可以发动被称为“钩驱动”的攻击动作，以一连串华丽的动作对巨人造成巨大伤害，尤其是对付有精力条的 BOSS 级巨人的时候，钩驱动可以快速削减其精力条。此外，在进行回避动作时若使用垫步的时机不够完美，则主人公会发动用回旋斩削掉巨人手指挣脱巨人的效果，这种情况下虽然不会被巨人抓住，但主人公还是会受到一定伤害，同样需要及时回复。



强力巨人（BOSS 级巨人）

在巨人中存在力量相当强大的个体，后文攻略中我们称之为 BOSS 级巨人，这种巨人除了外观之外，和常规巨人最大的不同是多出了一条绿色的精力量表，在其精力量表没有耗尽之前，玩家对其各个部位都只能造成极小的伤害，所以和 BOSS 级巨人战斗时需要先攻击其弱点部位，在画面中表现为发出绿色亮光的部位，攻击弱点部位可以削减其精力，BOSS 精

力归 0 后在一定时间内会进入虚弱状态，在此期间攻击其各部位就能造成正常伤害了。除了攻击弱点部位之外，使用钩驱动攻击 BOSS 级巨人或是引诱其到处乱动，或是使用队友行动进行攻击，都可以削减其精力。

■弱点部位转移

一部分 BOSS 级巨人具有弱点部位转移的特性，在对其弱点部位发动一次攻击之后，其弱点部位就会转移到其他地方，因此每一次发动攻击前都要留意巨人的弱点部位是否有变化。此外 BOSS 级巨人在进入危险状态后可能会使用一些主人公无法采用回避动作来躲开的攻击。



据点名称	解锁时期	效果
爆击据点	完成第 2 章第 2 话	一旦受到巨人攻击就会爆炸，对巨人造成大量伤害，不过爆炸后据点就会被破坏。升级后会提升爆炸威力
前线基地	完成第 2 章第 4 话	玩家在前线基地周围时，力量和灵敏度等所有状态都会提升，在和 BOSS 级强力巨人战斗时活用前线基地能提升不少输出
驻扎据点	完成第 3 章第 5 话	每经过一段时间就能自动获得设置信号弹，流程中解锁此据点后玩家在据点设置限制上就宽松了很多，因此建议一开战第一个设置的据点就选择驻扎据点
制造据点	完成第 4 章第 5 话	每经过一段时间就能自动获得道具，获得道具时不需要接近据点或设置资材，可以专注于与巨人的战斗
进击的据点	完成最终章	剧情模式通关后才可解锁的据点，设置后可增加对巨人造成的伤害，且设置复数个时效果可以叠加，可以说是挑战高难度调查任务或二周目地狱模式最重要的辅助手段



捕获

在第二章第 2 话后会解锁道具捕获枪，之后在战场上使用捕获枪就能捕获巨人，可以藉此获得额外的资金并提升巨人研究所的等级，对于小型巨人在锁定后使用捕获枪就能直接捕获，而中型巨人和大型巨人则必须先破坏其双脚才能捕获（汉吉的友好等级到达 7 级后可以在不破坏双脚的情况下捕获 7m 和 15m 级的巨人），对于 BOSS 级强力巨人则必须将双手双脚共 4 个部位全部破坏才能捕获，而剧情中出现的女巨人等特殊巨人则是无法捕获的，但作为紧急讨伐对象出现的各特殊巨人（游戏中称为异形巨人）的变色版是可以被捕获的。

■捕获与讨伐

捕获巨人时有一个注意点，就是捕获的巨人是不计入战斗中的巨人讨伐数的，因此在一场战斗中如果捕获巨人数量过多，有可能会导致讨伐数不够而无法获得 S 评价。

据点设置

在战斗中，玩家操作的角色可以在指定地点设置据点，据点有很多种，可以为玩家提供不同的辅助功能。在战场上可设置据点的位置在地图上以一个圆圈图标表示，靠近后按〇键可以开启据点设置菜单，用右摇杆来选择设置哪种据点，即使是已经设置好的据点也可以重建成别的据点。注意每设置一个据点均需要消耗一个道具“设置信号弹”，在没有解锁“驻扎据点”之前，关卡中设置信号弹的获得途径是有限的，玩家需要慎重使用。本作设置据点种类的解锁只和主线流程有关，只需通关剧情模式就能设置全部种类的据点。设置所有种类的据点都有补充道具的效果，不过只有补给据点才能补给全部道具，而其他种类的据点只能补充刀刃和瓦斯。

■全部据点效果及说明

据点名称	解锁时期	效果
补给据点	初期	补充所有种类道具，道具补给有冷却时间，需要过一段时间之后回来才能再次补充
自动炮台	完成第 1 章第 1 话	会对附近的巨人自动开展炮击，据点升级后发动的攻击次数会增多
手动炮台	完成第 1 章第 4 话	在手动炮台附近按下△键，可以操作炮台攻击巨人，使用左右摇杆来移动准心，按△键发动攻击
采掘据点	完成第 1 章第 6 话	每经过一段时间就能使战斗结束后获得的素材数量增加，据点升级后可获得素材的稀有度也会增加（某些素材如风雨结晶等只有雨天才能获得）

携带道具

主人公除了常规的立体机动以及刀刃攻击外，还有不少道具用来辅助战斗，主人公最多可以装备携带 8 种道具，在战斗中使用方向键就可以使用对应键位上的道具，按 L2 键可以切换成第二道具栏，设置据点的同时或者接近据点按△键，就能补充消耗的道具。不过一部分道具需要在主线剧情到达一定进度或是巨人研究所到达一定等级后才能解锁。

■全部道具种类及解锁条件

道具名称	效果	解锁条件
回复药	回复体力	初期
瓦斯	回复瓦斯量表	初期
闪光弹	让巨人暂时停止行动	初期
刀刃	回复锋利度量表（刀刃耐久度）	初期
决战的狼烟	一定时间内降低瓦斯和刀刃的消耗，同时攻击力上升	完成第 1 章第 4 话
捕获枪	用来捕获巨人	第 2 章第 2 话
火炎瓶	对巨人造成伤害（对野兽巨人效果佳）	巨人研究所 Lv1
发光粉	让巨人警戒度容易上升	巨人研究所 Lv3
救援请求信号弹	让最近的士兵加入队伍	巨人研究所 Lv4
烟幕弹	让巨人警戒度不容易上升	巨人研究所 Lv5
强壮剂	在负伤状态下也能保持行动敏捷	巨人研究所 Lv7
爆竹弹	能够用来吸引巨人的注意力	巨人研究所 Lv8
支援请求信号弹	使队友行动的冷却时间立即结束	巨人研究所 Lv9

编列队伍

玩家并非孤军一人，在战场上还可以最多选择 4 名同伴一起并肩作战，在主界面左侧可以看到同伴的头像，在战场上靠近我军的士兵按下〇键，就能邀请其加入成为同伴，成功入队的同伴会显示一个 LINK 的字样，当同伴已满 4 人再邀请新同伴时，按下方向键选择目前的队员即可进行替换，不想替换则可按 × 键取消。加入的同伴有阶级之分，阶级代表着角色强度，像连名字都没有大众脸调查兵、驻扎兵都是 D，而如兵长里维这样的强力剧情人物就是 S+，所以在替换队友时的原则自然优先用高阶级的队友替换低阶级的。在调查任务中如果玩家没有邀请任何同伴一同出击，那么在进入战斗后会有大众脸调查兵作为同伴一起随同战斗，完成副任务有剧情角色加入后会自动顶掉调查兵。

■固定同伴的加入和离队

要注意的一点是在主线剧情关卡中有些同伴是会随着剧情固定加入或离队，这类和剧情关系较大的同伴头像上会有一个锁型标志，表示他是无法被新邀请加入的队员替换掉的。

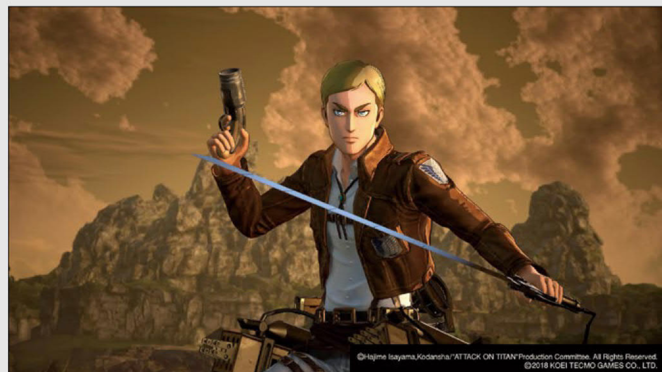


队友行动

每一个队友都有一种特定的“队友行动”用以协助玩家，当队友的头像变亮时，按住 L1+ 方向键就可以使用对应键位上的队友的队友行动，用过一次队友行动后，该队友头像会变暗并进入冷却时间，只有冷却时间结束后才能再度发动。根据效果队友行动大致可以分为攻击、辅助、捕获等，另外当玩家操作的角色被巨人抓住时，队友的行动会自动变成营救玩家，可以灵活利用。

■巨人化

艾连、亚妮、尤米尔、莱纳、贝尔托特这五名角色有巨人化能力，不过需要相应的主线剧情解锁后才能发动。其中贝尔托特变身的超大型巨人为一次性的大范围攻击，而其他四人的变身效果是玩家可以在限定时间内操作巨人攻击敌人，变身巨人期间无敌，操作分别为□键普通攻击、△键跳跃攻击、× 键跳跃、○键为攒满能量后发动的愤怒攻击（大招），在需要应付众多敌人的高难度调查任务关卡中，变身巨人是最有效的清场脱困的方式。



■全部队友行动一览

人物名	级别	队友行动	说明
艾连	B	巨人化	可以操作艾连变身的巨人
米卡莎	S	单体全身攻击	对单只巨人全身发动的强力攻击
阿尔敏	B	决战的狼烟	使用决战的狼烟
莱纳	A	巨人化	可以操作盔甲巨人
贝尔托特	A	巨人化攻击	变身成超大型巨人，发动一次大范围的超高伤害攻击
亚妮	A	巨人化	可以操作女巨人
约翰	B	后颈攻击	和玩家一同攻击目标巨人的后颈位置
柯尼	B	双腕攻击	和玩家一同攻击目标巨人的两腕
莎夏	B	捕获	捕获目标巨人
克里斯塔	C	回复	为玩家回复体力
尤米尔	B	巨人化	可以操作尤米尔变身的巨人
马可	B	向指定位置攻击	向玩家锁定的位置发动斩击
托马斯	C	闪光弹	对目标巨人使用闪光弹
米娜	C	回复	为玩家回复体力
达兹	C	向指定位置攻击	向玩家锁定的位置发动斩击
奇斯	A	决战的狼烟	使用决战的狼烟
里维	S+	单体全身攻击	对单只巨人全身发动的强力攻击
汉吉	A	捕获	捕获目标巨人
艾尔文	S	决战的狼烟	使用决战的狼烟
米可	S	后颈攻击	和玩家一同攻击目标巨人的后颈位置
欧鲁	A	后颈攻击	和玩家一同攻击目标巨人的后颈位置
佩托拉	A	双腕攻击	和玩家一同攻击目标巨人的两腕
君达	A	闪光弹	对目标巨人使用闪光弹
艾鲁多	A	向指定位置攻击	向玩家锁定的位置发动斩击
莫布利特	B	捕获	捕获目标巨人
纳拿巴	A	双腕攻击	和玩家一同攻击目标巨人的两腕
吉尔迦	A	向指定位置攻击	向玩家锁定的位置发动斩击
汉尼斯	B	后颈攻击	和玩家一同攻击目标巨人的后颈位置
伊安	B	向指定位置攻击	向玩家锁定的位置发动斩击
里柯	B	向指定位置攻击	向玩家锁定的位置发动斩击
米塔比	B	向指定位置攻击	向玩家锁定的位置发动斩击
奇兹	B	闪光弹	对目标巨人使用闪光弹
皮克希斯	B	决战的狼烟	使用决战的狼烟
奈尔	B	双腕攻击	和玩家一同攻击目标巨人的两腕
马洛	C	向指定位置攻击	向玩家锁定的位置发动斩击
希琪	C	回复	为玩家回复体力
萨克雷	B	决战的狼烟	使用决战的狼烟

营救同伴

在战场上的同伴及 NPC 也会被巨人抓住，此时画面上会出现该角色头像及 SOS 的标志信号，头像周围的进度条一旦归 0，该角色就会被巨人吃掉死亡（虽然在剧情中只是显示败退），由于某些重要剧情角色一旦死亡就会导致关卡失败，因此看到 SOS 信号后就立刻前去救援吧。救援被巨人抓住的同伴 NPC 只需要对巨人发动一次攻击即可，不过有时候玩家会发现救援对象 SOS 进度条快归零了，而攻击巨人还需要射出钩绳、旋回冲刺等前置动作，不一定来得及。这时候最快捷的办法就是使用闪光弹。



副任务

在战场上出现主线任务之外，有时候还会看到各地 NPC 为了寻求支援而发射的信号弹，在游戏画面上以绿色标志呈现，信号弹标志周围会有一圈缓慢减少的进度条，只要靠近信号弹发出的位置就会触发和主线剧情无关的副任务，完成后可以获得设置信号弹的补充、其他

角色加入成为同伴、或是自动建起据点等对战斗有利的结果。如果玩家无视了信号弹，当信号弹进度条所剩不多时会其标志会变成紫色的紧急求援标志，当进度条归零时都没有去触发副任务的话，那么信号弹标志会消失，这一关内就再也无法触发该副任务了，要注意。副任务的完成直接影响到过关评价，追求 S 评价的玩家请不要放过任何一个副任务。



战后评价

每一场战斗之后都会根据花费的时间、讨伐的巨人数量以及完成的任务状况（副任务的完成以及一部分主线任务的成功与否）这三项指标对主人公的战斗表现做出评价，若这三项都是 S 评价那么综合评价也是 S，评价会影响到过关获取的报酬。另外在剧情模式通关会解锁每关的紧急讨伐对象（具体请参看流程攻略的通关后部分），在同时击破了紧急讨伐对象又达成了关卡综合 S 评价的情况下，该关的综合评价会变成 SS，也能获得更多稀有的资材报酬。

角色培养

原创主人公的设定

和前作不同，本作和同为 ω-Force 出品的“《战国无双 编年史》系列”类似，玩家所操作的主人公为自定义的原创角色，玩家可以对其面部、体型、服装等进行详细设定，若玩家对设定的人物不满意，日后仍然可以在自己的房间中进行修改。在主线剧情模式中，原创主人公也要和《进击的巨人》原作中的诸多角色一起并肩作战并在日常生活中发生各种交流互动。



主人公能力

主人公总共有六项不同能力，主要依靠装备提升基础能力的技能与在训练场训练来提升。其对应效果如下：

能力名称	效果
力量	影响攻击力
灵敏度	影响瓦斯消耗量及刀刃的耐久度（灵敏度越高消耗越低），同时影响携带道具及炮台的伤害。
体力	影响对巨人攻击的抵抗能力，同时体力越高被巨人抓住也越容易脱身
速度	影响各种动作的速度以及立体机动中的回旋机动，速度越高越容易移动到巨人背后
集中力	影响奇袭攻击的伤害以及从巨人背后造成的暴击率
统率力	影响队友的攻击伤害以及队友行动的冷却时间

技能

技能是本作影响主人公战斗力最重要的因素之一，所谓技能，就是可以在战斗或日常活动中发挥各种效果的特殊能力，有追加新动作、提升基础数值或是日常活动中的有益效果，技能的主要来源是通过提升其他角色的好感等级来学习。关于角色友好等级的提升请参看后文日常活动部分。技能需要装备上才能发挥效果，而主人公可装备技能的数量受 SP 上限的限制（装备技能的 SP 合计不能超过主人公的 SP 上限），在战斗中提升等级的话可以提高 SP 上限。

各种提升基础能力的技能，如速度 +3、速度 +5 等都是可以叠加的，SP 上限足够的话就尽情装备吧。

附：全部技能效果及解锁条件

技能名	SP	效果	习得所需角色友好等级
急速落下攻击	5	从敌人上方发动攻势，使出强力的落下攻击	约翰 2
回旋斩	7	在充分加速后发动回转斩	里维 6
连击	7	对巨人发动攻击后可以发动追加攻击	里维 8
连续冲刺	3	可以连续进行推进冲刺	米卡莎 5
空中刀刃换装．	3	在空中也能更换刀刃	里维 3
空中急救处置	3	在空中也能使用回复药	约翰 5
空中移动	5	延伸空中垫步的移动距离	米卡莎 2
刀刃保护	7	从被巨人抓住的状态下脱出时可以攻击巨人手臂	莱纳 6
电光石火	7	发动奇袭攻击时，进入瞄准状态后马上就能发动攻击	艾尔文 6
毅力	5	血量低下时也不会影响行动的敏捷	艾伦 8
绝境	5	体力低下时会提升攻击力	莎夏 8
女神的恩泽	7	战场上同伴加入时获得道具	克里斯塔 8
准备万全	15	在战场上可以携带的道具数量增加（可以多携带 1 个决战的狼烟）	阿尔敏 3
用意周到	30	在战场上可以携带的道具数量大幅度增加（可以多携带 2 个决战的狼烟）	阿尔敏 7
宣传	5	容易被巨人盯上	汉吉 3
隐密机动	5	巨人的警戒度不容易上升（效果小）	纳拿巴 1
隐密机动 Lv2	6	巨人的警戒度不容易上升（效果中）	纳拿巴 3
隐密机动 Lv3	7	巨人的警戒度不容易上升（效果大）	纳拿巴 6
骤死	5	进入危险状态后自身攻击力提升（效果小）	佩托拉 1
骤死 Lv2	6	进入危险状态后自身攻击力提升（效果中）	佩托拉 4
骤死 Lv3	7	进入危险状态后自身攻击力提升（效果大）	佩托拉 6
决斗者	8	攻击盯上自己的巨人时攻击力提升（效果小）	吉尔迦 1
决斗者 Lv2	9	攻击盯上自己的巨人时攻击力提升（效果中）	吉尔迦 3
决斗者 Lv3	10	攻击盯上自己的巨人时攻击力提升（效果大）	吉尔迦 6
出奇不意	7	攻击没盯上自己的巨人时攻击力提升（效果小）	尤米尔 3
出奇不意 Lv2	8	攻击没盯上自己的巨人时攻击力提升（效果中）	尤米尔 6
出奇不意 Lv3	9	攻击没盯上自己的巨人时攻击力提升（效果大）	尤米尔 8
羁绊之力	10	共同战斗的同伴数量越多攻击力上升	约翰 8
包围阵形	7	共同战斗的同伴数量越多同伴攻击力上升	阿尔敏 8
善于请托	3	队友行动的冷却时间减少（效果小）	克里斯塔 1
善于请托 Lv2	5	队友行动的冷却时间减少（效果中）	克里斯塔 3
善于请托 Lv3	7	队友行动的冷却时间减少（效果大）	克里斯塔 7
追击	5	对剩余部位数少的巨人攻击提升（效果小）	亚妮 1
追击 Lv2	7	对剩余部位数少的巨人攻击提升（效果中）	亚妮 2

技能名	SP	效果	习得所需角色友好等级
追击 Lv3	9	对剩余部位数少的巨人攻击力提升（效果大）	亚妮 6
决战	7	决战的狼烟发动时攻击力上升，持续时间延长	艾尔文 8
研究的心得	5	使用道具攻击的伤害上升（如火炎瓶）	汉吉 8
道具大师	7	道具效果时间延长（效果小）	莫布利特 1
道具大师 Lv2	8	道具效果时间延长（效果中）	莫布利特 5
道具大师 Lv3	9	道具效果时间延长（效果大）	莫布利特 8
咸鱼翻身	7	获得勋章"完全讨伐"时，下一次攻击伤害上升	柯尼 8
斩术	7	充分加速的情况下发动攻击时，刀刃耐久消耗减半	米卡莎 8
起死回生	7	被打倒时可以抵消死亡（限一次）	贝尔托特 6
不屈斗志	3	被巨人抓住时，计量表速度中等减缓（效果小）	艾伦 1
不屈斗志 Lv2	5	被巨人抓住时，计量表速度中等减缓（效果中）	艾伦 4
不屈斗志 Lv3	7	被巨人抓住时，计量表速度中等减缓（效果大）	艾伦 7
高度立体机动术	8	从发动一次立体机动到落地时攻击力上升（效果小）	奇斯 4
高度立体机动术 Lv2	9	从发动一次立体机动到落地时攻击力上升（效果中）	奇斯 6
高度立体机动术 Lv3	10	从发动一次立体机动到落地时攻击力上升（效果大）	奇斯 8
瓦斯消耗量减少	3	立体机动的瓦斯消费量减少（效果小）	米娜 1
瓦斯消耗量减少 Lv2	8	立体机动的瓦斯消费量减少（效果中）	柯尼 2
瓦斯消耗量减少 Lv3	12	立体机动的瓦斯消费量减少（效果大）	柯尼 5
刀刃消耗量减少	3	攻击时刀刃耐久度消耗量减少（效果小）	托马斯 1
刀刃消耗量减少 Lv2	8	攻击时刀刃耐久度消耗量减少（效果中）	莎夏 2
刀刃消耗量减少 Lv3	12	攻击时刀刃耐久度消耗量减少（效果大）	莎夏 5
巨人杀手	45	在没有切断脚部的情况下也能捕获 7m 和 15m 级的巨人	汉吉 7
力量 +3	2	自身力量少许提升	米卡莎 1/ 米可 1/ 欧鲁 10/ 吉尔迦 10
力量 +5	3	自身力量中等提升	艾伦 6/ 里维 1/ 米可 10/ 欧鲁 3/ 吉尔迦 4
力量 +10	5	自身力量大幅提升	米卡莎 7/ 里维 7
灵敏度 +3	2	自身灵敏度少许提升	约翰 1/ 柯尼 1/ 汉尼斯 2/ 汉尼斯 10/ 希琪 10
灵敏度 +5	3	自身灵敏度中等提升	约翰 3/ 柯尼 3/ 托马斯 10/ 米娜 10/ 皮克希斯 2
灵敏度 +10	5	自身灵敏度大幅提升	约翰 7/ 柯尼 7
集中力 +3	2	自身集中力少许提升	艾伦 3/ 汉吉 1/ 佩托拉 3/ 佩托拉 10/ 纳拿巴 10
集中力 +5	3	自身集中力中等提升	汉吉 1/ 米可友好等级 5/ 佩托拉 5/ 伊安 10/ 奈尔 10
集中力 +10	5	自身集中力大幅提升	亚妮 4/ 汉吉 4/ 纳拿巴 4
速度 +3	2	自身速度少许提升	贝尔托特 2/ 莎夏 1/ 马可 1/ 达兹 5/ 马洛 10
速度 +5	3	自身速度中等提升	米卡莎 3/ 贝尔托特 4/ 莎夏 3/ 达兹 10/ 里柯 10
速度 +10	5	自身速度大幅提升	贝尔托特 5/ 莎夏 7
体力 +3	2	自身体力少许提升	莱纳 2/ 尤米尔 1/ 君达 1/ 君达 10/ 奇兹 10
体力 +5	3	自身体力中等提升	莱纳 4/ 尤米尔 4/ 君达 5 莫布利特 10/ 米塔比 10
体力 +10	5	自身体力大幅提升	莱纳 5/ 尤米尔 7
统率力 +3	2	自身统率力少许提升	克里斯塔 2/ 奇斯 10/ 艾尔文 1/ 艾鲁多 1/ 艾鲁多 10
统率力 +5	3	自身统率力中等提升	阿尔敏 1/ 艾尔文 3/ 艾鲁多 5/ 皮克希斯 10/ 萨克雷 10
统率力 +10	5	自身统率力大幅提升	阿尔敏 6/ 艾尔文 7
优良待遇	5	从报酬中获得的资金增加（少）	奈尔 2
优良待遇 Lv2	7	从报酬中获得的资金增加（中）	奈尔 5
优良待遇 Lv3	10	从报酬中获得的资金增加（多）	奈尔 8
超强运	5	破坏部位时资材掉落率提升（小）	希琪 2
超强运 Lv2	7	破坏部位时资材掉落率提升（中）	希琪 5
超强运 Lv3	10	破坏部位时资材掉落率提升（大）	希琪 8
宝物驱动	3	用钩驱动讨伐巨人时获得资材（少）	马洛 2
宝物驱动 Lv2	5	用钩驱动讨伐巨人时获得资材（中）	马洛 5
宝物驱动 Lv3	7	用钩驱动讨伐巨人时获得资材（多）	马洛 8
强夺	3	用奇袭攻击讨伐巨人时获得资材（少）	欧鲁 1
强夺 Lv2	5	用奇袭攻击讨伐巨人时获得资材（中）	欧鲁 4
强夺 Lv3	7	用奇袭攻击讨伐巨人时获得资材（多）	欧鲁 6
友爱	-	友好度上升量增加	克里斯塔 5
人格高尚	-	声望上升量增加	尼克司祭 8
谈判术	-	商店价格会打折	商会的老板 8
巨人知识・第 1 集	8	依巨人研究的成果增加对巨人的伤害（小）	巨人研究所 Lv2
巨人知识・第 2 集	9	依巨人研究的成果增加对巨人的伤害（中）	巨人研究所 Lv6
巨人知识・第 3 集	10	依巨人研究的成果增加对巨人的伤害（大）	巨人研究所 Lv10
隐密	7	不容易被敌人盯上	米可 8

装备

本作中主人公的装备总共 4 类：刀身、鞘・钢瓶、立体机动装置和马匹，刀身即武器，有锐利度（攻击力）、刀身长、耐久度三项参数。鞘・钢瓶影响角色的瓦斯存量、可更换刀刃的次数等；而立体机动装置则决定了主人公的机动能力，主要参数有卷收速度、锚钩强度和锚钩射程，马匹是平原地形上重要的代步工具，有速度和耐力两项参数。在武器的选择方面，在游戏前期，没有玩过前作的玩家尚不熟悉本作战斗系统的时候，可以考虑装备刀身长度较长且耐久度较高的武器，刀身长度会影响攻击时按键判定的时机，越长判定会更宽松，所以武器中的零式系列比较推荐新玩家上手使用。

日常活动

完成主线剧情战斗和调查任务之后，主人公将会回归日常部分，在日常部分中，主人公可以使用各种设施来开发、改造装备，也可以和其他《进击的巨人》原作角色进行交流互动，增进感情。在日常部分和头上有感叹号的角色对话可以推进主线剧情，而和头上有红色感叹号的角色对话后，将会进入主线剧情的战斗部分。



调查日志

在序章第 1 话完成后，主人公可以从汉尼斯手中获得调查日志，之后在日常部分按下□键就能打开调查日志查看各种情报，包括主线故事剧情、各个角色的情报及友好度、战斗与日常部分的各种累积记录情报以及用语解说等。在故事剧情中认识新角色后，该角色的情报会被记载进入调查日志，之后就可以在调查任务中邀请该角色一同出击了。

日常活动的区域

■区域的解锁

在日常部分中玩家可以前往的区域有兵营、训练地、旧调查兵团本部、巨人研究所、托洛斯特区、史托黑斯区、厄特加尔城、农村等，不同的区域可以见到不同的人物或是购买不同的物品，不过这些区域并不是一开始就全部开放的，需要等主线剧情推进才会逐步解锁（农村需要莎夏的友好等级达到5后才会解锁）。

■临时营地

另外有些连续进行的剧情战斗中，主人公在胜利后并不会返回日常活动区域，而是只会回到被称为“临时营地”的地方，在临时营地中，主人公的日常活动会被大幅度限制（只能开发装备，购买资材或和同伴进行对话，无法移动到其他区域、提升角色的友好等级或开展调查任务）。不过有时候临时营地里会出现一个头上有时钟标记的NPC，和其对话后可以回到过去的日常部分（剧情进度在该场战役之前的日常部分），在过去的日常部分中再次和有该标记的角色对话，就能回到现在的战场。

■快速传送

在日常部分中按OPTIONS打开菜单后可以选择各个区域进行快速传送，如果玩家想要寻找某个特定角色对话的话，菜单最后一栏还贴心地提供以特定人物为目标的传送功能，玩家只需要选择自己想要对话的人物，就能直接传送到该人物所在区域了。

交流对话与友好度

本作中，所有《进击的巨人》原作角色和主人公之间都有友好度设定，在日常活动中，玩家会发现某些角色的头上会有一个握手标志，此时可以和其进行交流对话，在对话中还会出现不同的回答选项，选择正确的回答可以使其友好度上升，在画面上会以一个绿色的计量条来显示。提升友好度的方法包括对话中选择合适的选项、在战斗中救援该角色、邀请其共同出击调查任务、赠送礼物等等。



友好等级

（中文版翻译为友好阶级）

这个系统或许很多玩过“《女神异闻录》系列”的玩家都很熟悉，当主人公与某位原作角色的友好度上升到顶时（绿色计量条变满）时，其头上就会出现一个带有上升箭头的握手图标，此时再和其对话就能提升该角色的友好等级，一部分角色在友好等级从4升至5时会需要和主人公一起出击一个任务才能完成升级。所有角色的友好等级上限均为10。

■友好等级提升后的效果

当某位角色的友好等级上升到某一程度时，主人公可以在日常或是战斗中获得各种好处，具体内容视角色不同有所变化，一般来讲大多数角色提升友好等级都能让主人公学会各种新的技能，而一部分角色则可以强化兵团营运、军备强化等系统要素，在上文技能表格和下文的军备和策略表格中都已经完整地列了出来，因此这里就不再赘述，另外一部分角色的友好等级提升到10之后还能习得新的情感动作。因此积极地提升和各个角色之间的友好度也是强化玩家自身的重要途径。



■支线剧情

在角色的友好等级上升时，有时候也会触发一些特殊的支线剧情或是战斗任务，需要完成剧情或是取得战斗的胜利才能使友好等级提升，对于《进击的巨人》原作粉丝来说，也可以看到这些角色在原作故事中没有表现出来的另一面。在角色友好等级提升的支线剧情中，往往也包含了不少能够提升友好度的对话选项，选择得当的话，在这个支线剧情里就能把下一级友好等级所需的好感基本加满。同时不少支线剧情也会有该角色以外的其他角色参与，合适的选项同样可以提升其他角色的友好度。因此要高效率提升各角色好感，就需要灵活用好支线剧情里的对话选项。



高效率提高友好度的方法

首先将克里斯塔的友好等级提升到5级，可以学习到被动技能“友爱”（使好感度更容易提升），此技能无需装备直接就能产生效果，之后将里维的友好度提升到4级后可以在兵团营运的策略中追加“清扫强化周”（容易提升友好度和声望），发动之后再去进行调查任务，提升好感度的效率能提高很多。

推荐刷友好度的关卡是调查任务中的“古城扫荡战”这个关卡，由于最终讨伐对象距离起始位置较近，一开场就直接引出最终讨伐对象然后击破，不返回营地直接进行下一个任务，由此反复来高效率刷友好度。

■礼物的效果

要最高效率地快速提升角色的友好度，送礼是必不可少的，在游戏中可以在各个商店里买到各种不同的礼物，将之赠送给其他角色后可以提高该角色的友好度，每一个角色都有不同喜好的东西，若是赠送其喜爱的东西能够大幅度提高其友好度。给角色送礼是无限制的，玩家手上只要有足够的礼物就可以一直给该角色送礼（当然实际上受到金钱和商店库存的限制，也没办法无限制地送礼）

■各礼物对应角色好感提升

礼物提升好感①

礼物	艾连	米卡莎	阿尔敏	莱纳	贝尔托特	亚妮	约翰	马可	柯尼	莎夏	克里斯塔	尤米尔	托马斯	米娜	达兹	里维	汉吉	米可	欧鲁
野战口粮组合包	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中	小	小	小	小	小	小	小	小	小
硬面包	中	小	小	小	小	小	小	中	小	中	中	小	中	中	中	小	小	小	小
刚出炉的面包	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中
肉干	中	小	小	中	小	小	中	中	中	中	小	小	中	中	中	小	小	小	中
霜降肉	中	小	小	中	小	小	中	中	中	特大	小	小	中	中	中	小	小	小	中
蛋包饭	小	小	中	小	中	小	特大	中	中	中	中	小	中	中	中	小	中	小	小
红茶	小	中	小	小	小	中	小	小	小	中	中	中	小	中	小	大	小	中	中
上等红茶	小	中	小	小	小	中	小	小	小	中	中	中	小	中	小	特大	小	中	中
便宜的酒	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中
高价酒	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中	中
极北的名水	中	小	中	中	中	小	中	中	中	小	小	小	中	小	中	小	中	小	小
对巨人战斗手册上卷	大	中	小	中	中	中	小	小	中	中	中	小	小	小	小	大	大	中	中
对巨人战斗手册下卷	特大	大	小	中	中	中	小	小	中	中	中	小	小	小	小	大	大	中	中
士兵心得手册	小	小	小	特大	小	小	小	中	小	小	小	小	中	中	小	小	小	中	小
城墙百年史	小	小	特大	小	中	小	小	中	小	小	中	小	小	小	小	小	中	小	小
兵器工程详论	小	中	大	小	中	小	中	中	小	小	中	小	小	小	小	小	大	小	小
墙内观光地图	中	小	中	中	小	小	中	小	中	中	中	中	中	中	中	小	小	小	小
肚子空空的巨人	小	小	小	小	小	小	中	小	大	中	小	中	小	小	中	小	中	小	小
有母亲在等待的家	中	小	小	小	小	中	大	小	特大	中	中	小	小	小	中	小	中	小	小
诡异的壶	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小
诡异的绘画	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小
诡异的摆饰	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小
羽毛笔	小	小	中	小	中	小	小	中	小	小	中	小	小	小	小	小	大	小	小
写生本	小	小	中	小	中	小	小	中	小	小	中	小	小	小	小	小	大	小	小
抹布	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	大	小	小	中
无上的抹布	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	特大	小	小	大
美发用品	中	小	小	中	中	小	中	中	小	小	小	小	中	小	中	小	小	中	中
猎人七道具	小	中	小	小	小	中	小	小	中	特大	小	中	中	小	小	小	小	中	中
金条	小	小	小	小	小	中	中	中	中	小	小	大	中	中	中	小	小	小	中
马用刷	小	小	小	小	小	小	小	小	中	中	特大	中	小	中	小	小	小	小	小
西洋棋组	小	小	大	小	中	小	中	中	小	小	小	小	小	小	小	小	中	小	小
玫瑰花束	小	中	小	小	小	中	小	小	小	小	大	小	小	大	小	小	小	小	小
放送香草	小	小	中	中	中	中	小	中	小	小	中	中	小	中	大	小	小	特大	小
高级寝具	中	中	中	中	特大	小	小	小	中	中	小	小	中	中	中	小	中	小	中
银戒指	小	小	小	中	中	中	中	小	小	小	中	中	小	小	小	中	小	小	小
金项链	小	小	小	中	小	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	小	小	小	中
宝石	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中	小	小	小	小	小	小	小
发饰	小	中	小	小	小	中	小	小	小	中	中	特大	小	中	小	小	中	小	小
典雅的连帽大衣	中	小	中	中	中	特大	中	小	中	中	小	小	中	中	小	小	小	小	小
皮革手套	中	中	小	大	中	大	中	小	小	小	小	中	小	小	小	中	小	中	小
训练的巨人模型	大	大	小	中	小	中	小	小	小	小	小	小	中	中	小	大	小	中	中
锻炼用具	大	特大	小	中	小	大	小	小	小	小	小	小	中	中	小	大	小	中	中
迷彩兵团服	中	小	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	中	中	小	小	小	中	中
急救包	小	中	中	小	中	小	小	小	小	中	大	小	小	中	中	中	中	小	小
黑金竹栽培套组	小	小	中	小	小	小	中	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中	小
模造刀具 · 真式	特大	大	小	中	小	中	中	小	中	中	小	小	小	小	小	大	中	大	中
某日的报纸	中	中	中	中	小	小	中	小	中	中	中	小	小	小	小	中	中	中	中
兵团勋章	小	小	小	中	小	小	中	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	大
某种化石	小	小	大	小	小	小	小	中	小	小	小	小	小	小	小	小	特大	小	小
巨人玩偶	大	小	小	大	大	大	小	小	小	小	小	大	小	小	小	小	大	小	小

礼物对应好感②

礼物	佩托拉	君达	艾鲁多	莫布利特	纳拿巴	吉尔迦	艾尔文	汉尼斯	伊安	里柯	米塔比	奇兹	奈尔	马洛	希琪	奇斯	皮克希斯	萨克雷	尼克司祭	商会的老板
野战口粮组合包	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小
硬面包	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中	中	小	小	小	小	小
刚出炉的面包	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	中	小	中	中	中	中
肉干	小	中	小	小	小	中	小	中	小	小	中	中	小	中	小	小	小	中	小	中
霜降肉	小	中	小	小	小	中	小	中	小	小	中	中	小	中	小	小	小	中	小	中

礼物	佩托拉	君达	艾鲁多	莫布利特	纳拿巴	吉尔迦	艾尔文	汉尼斯	伊安	里柯	米塔比	奇兹	奈尔	马洛	希琪	奇斯	皮克希斯	萨克雷	尼克司祭	商会的老板
蛋包饭	中	小	中	中	中	小	小	小	中	中	小	中	中	小	中	小	小	小	中	小
红茶	中	中	小	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	中	小
上等红茶	中	中	小	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	中	小
便宜的酒	小	中	中	中	小	大	小	大	中	小	中	中	中	小	小	小	大	中	小	中
高价酒	小	中	中	中	小	特大	小	特大	中	小	中	中	中	小	小	小	特大	中	小	大
极北的名水	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中	小	中	小	小	小	小
对巨人战斗手册上卷	中	中	中	小	中	中	中	小	小	小	小	小	小	小	小	中	小	小	小	小
对巨人战斗手册下卷	中	中	中	小	中	中	中	小	小	小	小	小	小	小	小	中	小	小	小	小
士兵心得手册	中	中	中	中	小	小	中	小	中	中	中	中	大	大	小	中	小	中	小	小
城墙百年史	小	小	小	小	中	小	中	小	小	中	小	小	中	中	小	小	中	小	特大	小
兵器工程详论	中	小	中	小	中	小	中	中	小	中	小	中	小	小	小	小	中	中	小	中
墙内观光地图	小	小	小	小	小	中	小	中	小	小	小	小	小	小	中	小	中	小	小	中
肚子空空的巨人	小	小	小	小	小	中	小	小	小	小	小	小	小	小	中	小	小	小	小	中
有母亲在等待的家	特大	小	小	中	中	中	小	中	小	中	小	小	中	小	中	小	小	小	中	中
诡异的壶	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中	中	中	中
诡异的绘画	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中	大	中	中
诡异的摆饰	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中	特大	中	中
羽毛笔	中	小	中	大	小	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	小	中	中	中	中
写生本	中	小	中	特大	小	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	小	中	中	中	中
抹布	中	中	中	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小
无上的抹布	大	大	大	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小
美发用品	小	中	中	中	小	大	中	中	中	小	中	中	中	中	小	小	小	中	中	中
猎人七道具	小	小	小	小	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	小	小	小	小	小	中
金条	中	中	中	中	小	小	小	小	中	小	中	小	小	小	大	小	小	小	中	特大
马用刷	小	小	中	中	中	小	中	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小
西洋棋组	小	小	中	小	中	小	中	小	中	中	小	小	中	中	小	小	特大	中	小	小
玫瑰花束	中	小	小	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	小	大	小	小	小	小	小
放送香草	小	小	小	小	中	小	小	小	小	小	小	大	小	小	中	小	小	小	中	中
高级寝具	中	中	中	中	小	中	小	中	小	小	小	中	小	小	小	小	中	中	中	中
银戒指	中	小	中	小	中	中	中	小	中	中	小	小	小	小	小	小	小	小	中	中
金项链	小	中	小	小	小	小	小	中	小	小	小	小	小	小	中	小	小	小	中	大
宝石	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中	小	小	小	大	特大
发饰	中	小	中	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	小	中	小	小	小	小	小
典雅的连帽大衣	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	中	中	小	小	小	小	小
皮革手套	小	小	小	小	中	中	中	小	中	小	中	小	中	小	小	中	小	小	小	中
训练的巨人模型	中	中	中	小	中	中	中	小	小	小	小	小	小	小	小	特大	小	小	小	小
锻炼用具	中	中	中	小	中	中	中	中	中	小	中	小	小	小	小	大	小	小	小	小
迷彩兵团服	小	中	小	小	小	中	小	中	小	小	小	小	小	小	小	中	小	小	小	小
急救包	小	小	小	小	小	小	中	小	小	中	小	小	小	中	小	小	小	小	小	小
黑金竹栽培套组	小	小	小	中	小	小	中	中	中	小	中	大	特大	小	小	中	中	中	中	中
模造刀具·真式	中	中	中	小	大	大	大	小	小	小	小	小	小	小	小	中	小	小	小	中
某日的报纸	中	中	中	中	中	中	大	小	小	小	小	小	小	小	小	中	小	中	小	小
兵团勋章	中	中	中	中	小	小	中	小	中	中	中	小	中	中	小	小	小	大	小	小
某种化石	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	大
巨人玩偶	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小	小





设施介绍

兵团购买部

位于兵营的兵团购买部是玩家用来强化角色的最主要的设施，兵团购买部包括资材调度所、装备配给所、军马配给所、道具店等店铺。

■资材调度所

可以调度开发、改造装备所需的资材、此外还能卖掉不需要的资材换取资金。

■装备配给所

可以调度或强化刀身、鞘·钢瓶和立体机动装置等装备，有新品开发、改造、补强三个选项。新品开发为消耗资材直接开发新装备；改造为消耗资材将已有装备强化改造为新装备；而补强则是用旧装备作为素材，与强化对象装备进行合成，以提升强化对象装备的性能，补强后作为强化对象的装备图标上会出现强化值，最大可到 +99，素材最多可以选择 3 个，若素材稀有度比强化对象低，那么强化值就较难提升。在装备的新品开发或改造时若资材不足，字样为红色的表示该资材无法在资材调度所里购买，若是黄色则表示可在资材调度所里购买。

■军马配给所

利用兵团资金调度军马，由于在平原地图上由于缺乏作为支点的物体，主人公的立体机动会受到限制，在平原地形上骑马便成为了主要代步的移动方式之一，因此在军马配给所购买一匹优秀的军马也是非常重要的。骑马状态下按住 × 键可以进行高速奔驰，不过会消耗马的精力。

■道具店

道具店会贩卖各种礼物，和其他角色交流时，按□键便可赠送礼物以提升友好度，若赠送的是对方喜欢的礼物，那么好感度会大幅提升。虽然送礼没有次数限制，不过道具店中每种礼物只能购买一次，下架后必须过一段时间（反复出击数次任务后）才会重新进货。除了兵营之外，在托洛斯特区、史黑托斯区、农村和厄特加尔城都有贩卖不同种礼物的商店。

■各区域道具店一览

区域	商店	备注
兵营	购买部道具店	3 章 6 话后会追加新物品
托洛斯特区	中央广场上的道具店	5 章 3 话后会追加新物品
	小巷内商店	5 章 3 话后会追加新物品、在人物中选择达兹可以直接传送到其旁边
	大商店	5 章 3 话后会追加新物品、在人物中选择商会的老板可以直接传送到其旁边
史黑托斯区	广场道具店 1	3 章 6 话后解锁、5 章 3 话后会追加新物品
	广场道具店 2	3 章 6 话后解锁、5 章 3 话后会追加新物品
	商店中的道具店	3 章 6 话后解锁、5 章 3 话后会追加新物品
厄特加尔城	道具店	4 章 4 话后解锁
农村	道具店	莎夏友好等级 5 后解锁、5 章 3 话后会追加新物品



巨人研究所

在第 2 章第 2 话后可以解锁巨人研究所这一设施，之后在战场上捕获巨人的话，回到巨人研究所和负责人交谈就能获得报酬资金，同时可以提升巨人研究所的等级，随着巨人研究所的等级提升，主人公可以获得更多有益于在战场上和巨人战斗的技能及物品，这些技能和道具的效果在前文的技能及携带道具部分都已经介绍，这里就不再赘述。“巨人生态调查报告”这一模式可以让玩家选择捕获的巨人进行“捕食模式”的练习。

兵团营运

在进入第二章后，在兵营北广场会有 3 名站着的 NPC，其对应功能分别是兵团营运、调查任务和重温过去的故事（即为重新游玩已经经历过的主线剧情战斗。），在兵团营运柜台可以通过消耗自由之翼量表来对兵团营运提出各种提案，提案包括策略和增强军备两类项目。



策略

策略可以提出各种能够让日常部分进行得更加顺利或是对战斗带来积极影响的意见，消耗自由之翼较少，但是有持续时间的限制。与一部分角色的友好等级上升到某一程度后，可以提出更多种类的策略。

■全策略及解锁条件一览

策略名称	效果	消耗自由之翼	解锁条件
训练强化周	获得经验值增加	5	初期
装备整修强化周	瓦斯与刀刃消费量减少	3	初期
兵员休假	下次战斗时同伴能力略微上升	3	初期
清扫强化周	友好度和声望容易上升	5	里维友好等级 4
野炊	下次战斗时同伴能力上升	5	阿尔敏友好等级 4
兵团购买部拍卖会	兵团购买部商品价格下降	5	汉尼斯友好等级 5
募款活动	任务获得的兵团资金增加	7	萨克雷友好等级 5
表扬与惩罚	根据评价报酬提升程度变大	3	萨克雷友好等级 8
编组资材采掘班	能够自动采掘资材	5	奇兹友好等级 8
编组资材回收班	任务获得的资材增加	5	马可友好等级 1
编组巨人捕获班	可以自动捕获巨人	8	马可友好等级 3
战斗记录分析	任务获得的经验值上升	7	艾尔文友好等级 4
巨人研究奖励	巨人的研究值更容易上升	5	汉吉友好等级 6
动物爱护周	战斗时军马性能大幅提升	2	里柯友好等级 5
战斗物资补充	任务中可携带的道具数量提升	10	艾鲁多友好等级 4
提升设置据点的技术	据点耐久增加	5	君达友好等级 4
隐密战斗训练	巨人警戒度不容易上升	5	达兹友好等级 8
城墙教的祈祷	可能会发生好事（效果暂不明）	3	尼克司祭友好等级 4
商会老板交涉术	持有物品卖价上升	8	商会老板友好等级 5
决战准备	兵团的各种能力提升	20	皮克希斯友好等级 8





军备增强

可以对设置在战场上的据点进行强化，消耗自由之翼较多，但效果是永久性的。最初各类据点只能强化到Lv2，但是与一部分角色的友好等级上升到某一程度后，可以解锁据点等级 Lv3 的强化。

■全策略及解锁条件一览

据点种类	解锁条件
补给系据点	汉尼斯友好等级 Lv8
辅助系据点	里柯友好等级 Lv8
采掘系据点	奇兹友好等级 Lv8
攻击系据点	皮克希斯友好等级 Lv8

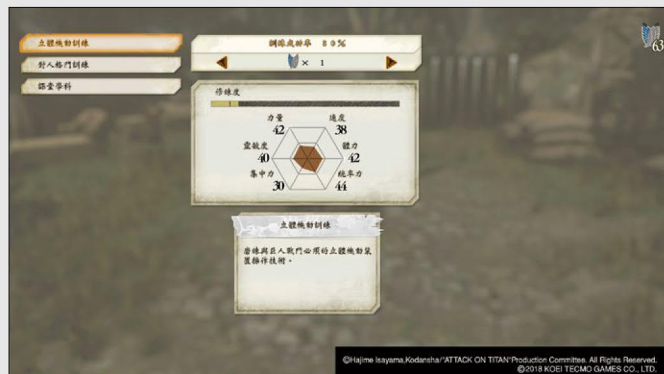


自由之翼量表

在游戏流程进入第二章，正式成为调查兵团的一员后，就能获得身为士兵的身分，在战斗中有良好表现，或是在日常部分中协助有烦恼的人，警告偷懒的士兵等，就能获得声望，画面右上角的自由之翼量表也会逐渐累积，当身声望累积到最大值之后，就会获得一个自由之翼，不过最快的积累方法还是完成各个关卡任务。自由之翼是用来进行兵团营运和训练所修炼的重要资源，请充分利用吧。

训练所

在训练所可以通过消耗自由之翼量表，来接受提升基础状态值的训练，训练有个人训练和共同训练两种，个人训练可以通过消耗更多的自由之翼量表来增加成功几率，只要自由之翼足够就能确保成功，而共同训练则需要一名搭档配合，其成功率会根据搭档是否擅长及友好等级出现变动，搭档的友好等级较高的话，会偶尔出现大成功，具有一定搏运气性质。进行训练后，该训练的修炼度会依照结果上升，每当修炼度达到一定数值后，在该修炼中所锻炼的基础状态就会上升，修炼度达到最大后就无法再提升能力了。训练课程共有 3 种，立体机动训练提升力量和体力；对人格斗训练提升速度和灵敏度；课堂学科提升集中力与统率力。



调查任务

调查任务独立于主线剧情，可以当作是一个提供给玩家练级、刷钱、刷好感度、刷素材的自由游玩模式，进入第二章后，主人公可以从负责调查任务的 NPC 处接受任务，然后就可以开始调查任务，调查任务由十多个大关卡构成，每一个大关卡内又分若干个小关卡，玩家必须从低难度的关卡开始攻略，完成大关卡内的全部小关卡后就能扩大调查范围，解锁新的关卡，其中完成任意一个小关卡后可以选择继续战斗或是返回营地，若选择不返回兵营而进行连续战斗，那么在经验值和报酬方面也会获得相应的连战奖励。同时玩家在日常活动中和角色互动时，可以按△键邀请该角色一同出击调查任务，一起出击的同伴友好度会提升，但只能邀请已经追加到调查日志页面的角色一同出击。关于调查任务的具体资料请参看后文“调查任务攻略”部分。



剧情模式 全关卡攻略要点

注：
1. 交流对话中△、□、× 我对应按键的选项，而箭头为上升的友好度。
2. “紧急讨伐对象出现条件”为一周目通关后重玩主线任务时的追加要素，玩家在一周目攻略时不必特别在意。
3. 由于各关获得 S 评价的条件在游戏无法具体查看，因此下文中的提供的各关 S 评价标准仅供参考，并不是低于该标准就无法获得 S 评价（如果不确定自己是否能够获得 S 评价的玩家可以参考评价作为目标，只要达成就一定能获得 S 评价）。
4. 以下攻略不涉及 DLC 内容



序章

序 恶梦

本作序章以捕获女巨人作为开端，按照系统指示一路前行追击女巨人即可，一段时间后进入剧情，战斗结束。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

第 1 话 第 104 期训练兵团

■ S 评价参考标准

讨伐 16、完成任务数 4、用时 9 分钟

■主线任务流程

①按照右上角的系统指示行动即可，到达红色的信号弹的对应场所，之后出现目标训练用的巨人模型，依然按照右上角的系统指示行动，没有接触过前作的玩家需要利用这个机会尽快掌握立体机动的战斗方式，破坏模型后继续向下一个信号弹指示的目标地点移动。

②到达目的地后出现大型训练用巨人模型，大型训练用巨人模型的区别在于身上不止一个可锁定部位，玩家在锁定敌人之后可以用左摇杆来调整锁定部位，破坏数个模型再度向信号弹指示的目标地点移动即可完成本话剧情。

③最终任务是在 5 分钟内尽可能击破多的目标，如果本关综合评价达成 S，以及最终任务排名超过莱纳的话，在后面的剧情中玩家的成绩会变成第一名，并获得奖杯“没问题……你继续努力吧”。要点是优先寻找大型巨人模型，并尽快破坏巨人的脚部来获得高分，如果让其他人击破了太多大型巨人模型之后就无法达成了（同样会影响到紧急讨伐对象的出现条件）。

■紧急讨伐对象出现条件

①5 分钟内开始最终训练。

②破坏巨人模型的脚 10 次以上。

日常部分

①和头上有！表示的人物对话，可以开始进行日常部分的游玩。

②和艾连对话可以前往训练场。

③在训练场和奇斯、托马斯、米娜对话，发生剧情。之后在出口处和奇斯对话。

④前往兵营，和艾连对话。

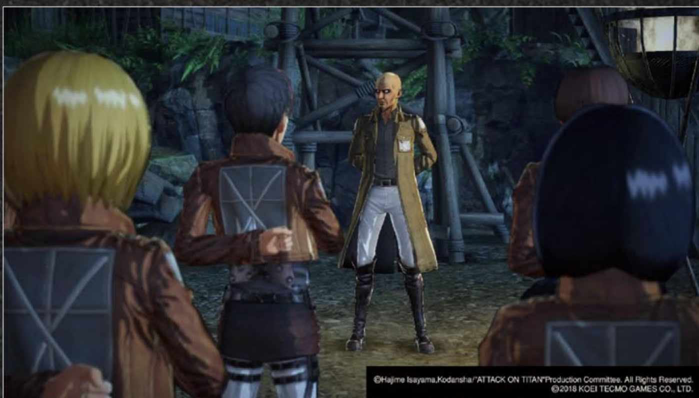
⑤前往广场见到汉尼斯，发生剧情，对话后获得“调查日志”，之后可以用□打开日记调查情报。

⑥和阿尔敏对话，之后前往莱纳处发生剧情。

⑦和艾连对话，进入下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
克里斯塔	↑↑	-	↑
莎夏	↑	-	↑↑
约翰	↑↑	↑	-
贝尔托特	↑↑	↑	-



第 2 话 夜间试炼

■ S 评价参考标准

讨伐 15、完成任务数 3、用时 7 分钟

■主线任务流程

①本关会有据点设置和使用道具的教学，前往设置据点的地方按○键，并用左摇杆选择设置的据点种类，触发下一个主线任务后再前往另一处可设置据点的场所设置据点即可，考虑到后续攻略的便利建议设置在中央附近。

②据点设置完成后，向目标地点进发，到达目的地后向同伴发出指示，攻击训练用巨人模型，破坏场上 4 个训练用巨人模型即可。

③之后场地上会出现 20 个巨人模型，用好队伍指令尽可能多地破坏巨人模型吧。

■紧急讨伐对象出现条件

①5 分钟内开始最终训练。

②伙伴破坏 5 次部位。

■解锁要素

①可以开始游玩另击模式。

②在战斗中可使用道具回复药、闪光弹。

日常部分

①前往士兵休息处会出现角色个人剧情的教学。

②和托马斯及米娜对话，会出现技能相关的教学。这里托马斯 & 米娜的对话无论如何选择都会固定提升 1 级友好等级。

③前往广场和汉尼斯对话。

④前往食堂和艾连对话，发生剧情。

⑤前往广场和汉尼斯对话后，兵团购买部开放。

⑥前往兵团购买部，完成相关教学后返回广场，和奇斯对话，进入下一章。

■交流对话

人物	△	□	×
米卡莎	-	↑↑	↑
阿尔敏	↑	↑↑	-
莱纳	↑	↑↑	-
亚妮	-	-	↑
莎夏	-	-	↑
马可	↑	-	↑
达兹	↑	-	↑
汉尼斯	↑	-	↑↑



第一章

第 1 话 重逢

■ S 评价参考标准

讨伐 5、完成任务数 4、用时 5 分钟

■主线任务流程

①本话开始后会有战斗方面的教学，玩家会了解到和巨人战斗的初步技巧以及巨人警戒度、回避动作、钩驱动等系统要素，配合艾连一起打倒眼前的巨人即可。战斗后会发生巨人入侵的动画，万一被巨人攻击到，体力不足时按下方向键↑使用回复药即可。

②柯尼和莎夏成为同伴，继续讨伐附近的巨人，按照膝盖→后颈的顺序锁定，断腿后再砍后颈击破巨人。

③艾连离队，托马斯和米娜成为同伴，最后和大型巨人战斗，这一战可以当成钩驱动的教学练习，并没有必要和敌人硬拼。

■紧急讨伐对象出现条件

①破坏巨人 10 个部位。

■解锁要素

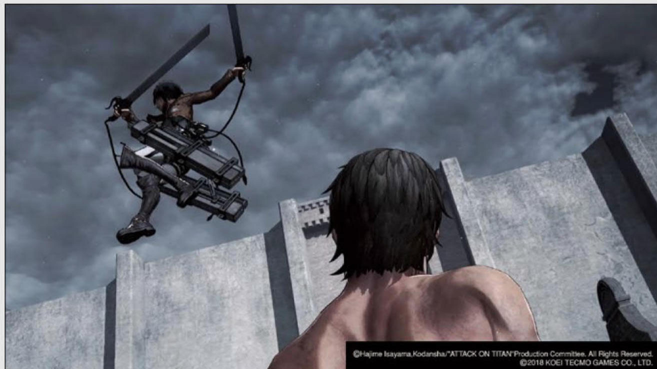
①在战斗中可以设置自动炮台 Lv1。

日常部分（临时营地）

①会出现临时营地相关的教学，在临时营地中和通常的日常部分相比，玩家的行动会受到大幅度的限制。在临时营地中无法前往其他区域，提升同伴的友好等级以及出击调查任务。
②装备配给所提供的装备种类增加，之后和驻扎兵对话后进入下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
柯尼	↑↑	-	-
阿尔敏	↑	↑↑	-



第 2 话 初阵

■ S 评价参考标准

讨伐 25、完成任务数 7、用时 8 分钟

■主线任务流程

①本战会有队伍编制、奇袭攻击、副任务与队伍行动等系统要素的教学，玩家需要尽快熟悉这些要素以便于后续的战斗。首先要做的事情就是和尤米尔会合，前往尤米尔所在的屋顶，靠近她后按○键使其成为同伴即可。柯尼和克里斯塔也会随主人公一起战斗。
②使用奇袭攻击消灭进入托洛斯特区的巨人，在远处使用望远镜瞄准巨人，待出现奇袭攻击提示后按△键发动，当主人公冲刺到巨人旁边且时机恰好时按下△键攻击可以对巨人造成巨大伤害（普通以下难度基本秒杀）。
③从本关起会出现副任务，会看到地图上出现绿色感叹号标志，这就是和主线任务无关的副任务，完成与否虽然不会影响主线剧情的进展，不过可以获得道具或同伴之类的好处，对关卡攻略有很大帮助。
④前往信号弹所在位置，和训练兵 34 班一起讨伐巨人，之后撤回托洛斯特区本部，击破本部周围的巨人后可以在本部进行补给。
⑤ BOSS 级大型巨人出现，触发本话最终任务，需要先攻击巨人身上发出绿光的部位削减其精力，在其进入虚弱状态后全力攻击其后颈或破坏部位，一定要看准了再发动攻击，活用同伴的小队技能以及回避后的钩驱动攻击可以有效削减 BOSS 的精力。
⑥在通关后重新游玩本关时，主线流程终盘会触发营救托马斯、米娜的任务，完成后此 2 人会在日常部分出现。

■副任务：

①讨伐大型巨人，救援训练兵。
②讨伐大型巨人，救援训练兵。
③讨伐大型巨人，救援驻扎兵。

■紧急讨伐对象出现条件

①改变托马斯和米娜的命运。

■解锁要素

①在战斗中可以设置自动炮台 Lv1。

日常部分（临时营地）

①装备配给所提供的装备种类增加，之后和克里斯塔对话后进入下一话。

■对话选项

人物	△	□	×
尤米尔	-	↑↑	↑

第 3 话 少女目睹的世界

■ S 评价参考标准

讨伐 33、完成任务数 8、用时 10 分钟

■主线任务流程

①和莱纳、贝尔托特、亚妮组队救援三处驻扎兵，打倒攻击的巨人后，驻扎兵会设置补给点 Lv3。本战开始会出现奇行种，其行动规律比起一般巨人更为多变，建议玩家和奇行种交战时优先断腿以削弱其行动能力。
②之后莱纳、贝尔托特、亚妮三人离队，前往地图上的目标位置发生剧情，伊安会成为同伴，之后需要在 4 分钟内保护村民避难，如果村民全部被巨人捕食会导致失败，迅速击破附近的巨人以完成任务。
③伊安离队，主人公和米卡莎一同前往前线迎击敌人，到达目的地后约翰会成为同伴，之后先聚集周围的同伴，再击破托洛斯特区本部附近的敌人，本战要时刻留意托洛斯特区本部的耐久度，防卫对象受到攻击时耐久度会降低，一旦归 0 即任务失败。因此最好优先清理掉防卫对象周围的敌人再去处理其他副任务。
④最终任务为讨伐 BOSS 大型奇行种，最好事先确保队伍里有米卡莎等强力同伴，之后利用同伴的小队行动削弱 BOSS 的精力，使其进入虚弱后全力攻击其后颈即可。

■副任务

①和马可一起讨伐大型奇行种，完成后可获得补给物资。
②和柯尼一起讨伐大型奇行种，完成后柯尼加入。
③和莎夏一起讨伐大型奇行种，完成后莎夏加入。
④和米卡莎一起讨伐大型奇行种，完成后米卡莎加入，米卡莎是非常强力的同伴，如果队伍已满的话建议用她替换掉较弱的同伴。

■紧急讨伐对象出现条件

①完成所有的副任务。
②使所有居民生还。

■解锁要素

①在另击模式中可使用克里斯塔。

日常部分（临时营地）

①调整装备和技能，之后和贝尔托特对话后进入下一话，相关选项无影响。

第 4 话 咆哮

■ S 评价参考标准

讨伐 29、完成任务数 7、用时 8 分钟

■主线任务流程

①艾连会巨人化，和巨人艾连一起讨伐托洛斯特区本部周围的巨人，马可会加入队伍，可以趁此机会先聚集一下同伴。
②之后是护卫柯尼和莎夏，可以先完成一下副任务，顺便清理掉挡路的敌人。
③马可离队，前往目标地点，之后约翰、贝尔托特、亚妮、莱纳加入队伍，与大型奇行种展开战斗，击破后过关，需要留意艾连的体力。

■副任务

①讨伐大型奇行种，救援训练兵，完成后可建成自动炮台 Lv3。
②讨伐大型奇行种，救援训练兵，完成后可建成自动炮台 Lv3。
③讨伐大型奇行种，救援训练兵。
④讨伐大型奇行种，救援训练兵。

■紧急讨伐对象出现条件

①完成所有副任务。
②让柯尼和莎夏 4 分钟内撤退。

■解锁要素

①在另击模式中可以使用柯尼。
②在战斗中可以设置手动炮台 Lv1。
③在战斗中可使用道具决战的狼烟。

日常部分（临时营地）

①发生和马可相关的剧情，相关选项无影响。
②和奇兹对话后进入下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
达兹	-	↑	↑
阿尔敏	↑	↑↑	-



第 5 话 伤

■ S 评价参考标准

讨伐 40、完成任务数 7、用时 16 分钟

■主线任务流程

①阿尔敏成为同伴，先清理托洛斯特区内的巨人，可以先完成同时出现的副任务，之后再慢慢消灭主线任务需求的巨人。
②前往信号弹指示的位置，在约翰的修理期间保护好他，由于他一旦死亡就会 Game Over，所以优先击破约翰周围的巨人，之后护卫其前往目标地点。途中会有两次出现巨人挡路，击破即可。
③先清理其他副任务，可以分别让贝尔托特和莱纳加入，之后战斗会轻松不少，前往信号弹指示位置，击破袭击艾连的巨人。在巨大岩石附近的据点位置设置好自动炮台会比较有效，最后 BOSS 出现，阿尔敏离队，米卡莎加入，利用米卡莎、贝尔托特、莱纳等人的小队行动快速削减其精力槽后将之击倒。

■副任务

①讨伐大型奇行种，救援莎夏等人。
②掩护莎夏等人设置据点，完成后可建成补给据点 Lv3，同时莎夏和达兹会加入。
③讨伐大型奇行种，救援贝尔托特，完成后贝尔托特会加入。
④讨伐大型奇行种，救援莱纳，完成后莱纳会加入。

■紧急讨伐对象出现条件

①不让汉尼斯进入无法战斗的状态。
②不让艾连体力低于 50%。

■解锁要素

①在另击模式中可以使用莎夏。

日常部分（临时营地）

①装备配给所提供的装备种类增加，之后和阿尔敏对话后进入下一话。

第 6 话 原始的欲望

■ S 评价参考标准

讨伐 39、完成任务数 6、用时 12 分钟

■主线任务流程

①里柯会成为同伴，巨人艾连会慢慢向城墙的大洞移动，玩家需要操作主人公迅速将靠近他的巨人一一击破，掩护其顺利移动到城墙边。
②接下来需要和兵长里维一同消灭残余的巨人，作为本作的最强同伴（S+ 级别），里维的队友行动非常强力，不过相应的冷却时间也非常长，建议放在关键时刻使用。
③在清理残余巨人时最好把其他几个副任务都完成，可以让里维班的同伴欧鲁、佩托拉、君达等人加入，最后会出现两只 BOSS 级大型奇行种，充分利用好里维、佩托拉、欧鲁等人的队友行动削减其精力，可迅速将之击破。
④在通关后重新游玩本关时，主线流程初期会触发营救伊安、米塔比的任务，结束时还会触发营救马可的任务（触发得很晚，需要耐心），完成后他们三人会在日常部分出现。

■副任务

①和欧鲁一起讨伐巨人，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时欧鲁加入。
②和佩托拉一起讨伐巨人，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时佩托拉加入。
③和君达一起讨伐巨人，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时君达加入。
④和艾鲁多一起讨伐巨人，完成后可建成自动炮台 Lv3。

■紧急讨伐对象出现条件

①不让艾伦体力低于 50%。
②改变伊安和米塔比的命运。
③改变马可的命运。

■解锁要素

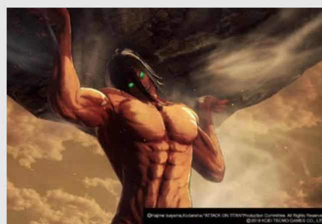
①在战斗中可以设置采掘据点 Lv1。

日常部分

①调查日记中会追加里柯、皮克希斯、奇兹的相关资料。之后在故事中结识的新角色也会陆续追加到调查日记上。和追加到调查日记上的角色进行更多的交流后，可以提升友好度。
②在作战会议室和萨克雷对话，调查日记中追加萨克雷的资料，剧情选项无影响。
③前往广场，和汉尼斯对话可以开放托洛斯特区。
④前往城墙教设施和尼克对话，在调查日记中会追加尼克的资料，前往大商店和商会的老板对话，在调查日记中也会追加商会老板的资料。
⑤准备工作全部完成后和汉吉对话，进入下一章。

■交流对话

人物	△	□	×
米卡莎	↑	-	↑
贝尔托特	↑	↑	-
约翰	↑	-	↑
莎夏	↑	↑	-
克里斯塔	-	↑	↑↑
里柯	↑	-	↑↑
皮克希斯	-	↑	↑↑
奇斯	↑	↑	-
商会的老板	-	-	-



第二章

第1话 调查兵团

■ S评价参考标准

讨伐29、完成任务数6、用时14分钟

■主线任务流程

①本战开始后玩家可以使用马匹作为交通工具，由于在平原地形立体机动装置的使用会受到很大限制，因此在进行长距离移动时就需要多多依赖马匹了。同时之后出现的BOSS级巨人的弱点部位在受到一次攻击后有可能会变成其他部位，玩家在战斗时一定要看准了机会再出手。

②汉吉成为同伴，和汉吉一起消灭城墙周围的巨人，可先完成副任务让莫布利特和纳拿巴加入，战斗难度会降低不少。

③继续完成副任务让吉尔迦加入，逐步消灭道中的敌人，前往目标地点后里维会加入，继续击破出现的大型奇行种后，2只BOSS级大型奇行种会出现，攻击时注意其弱点部位，用好里维的队友行动削减精力，击破后过关。

■副任务

①讨伐巨人，救援莫布利特，完成后可建成自动炮台Lv3，同时莫布利特加入。

②讨伐巨人，救援纳拿巴，完成后可建成补给据点Lv3，同时纳拿巴加入。

③讨伐巨人，救援吉尔迦，完成后可建成挖掘据点Lv3，同时吉尔迦加入。

■紧急讨伐对象出现条件

①守住莫布利特所设置的据点。

②和里维会合前讨伐25个巨人。

■解锁要素

①在另击模式中可以使用欧鲁、君达。

日常部分

①在自室中可以重新进行角色编辑。调查日记也会追加里维、艾尔文、欧鲁、佩托拉、君达、艾鲁多的资料。

②在宿舍和汉吉对话后，就可以前往团长室、执务室和上官会议室等几个地方了。在团长室可以和艾尔文对话。

③在广场中会追加3个NPC，分别提供重玩主线任务、开展兵团营运和游玩调查任务的功能，而兵团购买部也会追加道具屋及军马配给所的NPC。

④在训练场和调查并对和可解锁训练所功能。

⑤和莫布利特对话后可以前往旧调查兵团本部。

⑥全部准备晚餐后，和汉吉对话可以进入下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
艾连	↑↑	-	↑
阿尔敏	↑	↑↑	-
莱纳	↑	↑	-
尤米尔	↑	-	↑
里维	↑↑	-	↑
佩托拉	↑↑	↑	-
君达	-	↑	↑↑
奇兹	↑	↑↑	-
商会的老板	↑↑	-	↑

第2话 巨人捕获作战

■ S评价参考标准

讨伐40、完成任务数7、用时15分钟

■主线任务流程

①本关开始后会有捕获巨人的教学，为了日后巨人研究所的升级，玩家不妨在战斗中多捕获一些巨人吧，捕获用的捕获枪也可以从补给据点补充。

②汉吉和莫布利特成为同伴，之后在4个据点设置处中选择两处打倒巨人，可以建成前线基地Lv3，同时触发副任务①②，完成副任务①②的话能够继续触发副任务③④。

③接下来先击破周围的敌人，之后使用捕获枪陆续捕获小型奇行种和中型奇行种，需要先按L2键切换到第二道具栏才能使用捕获枪，小型奇行种可以直接捕获，中型奇行种需要先断其双腿后才能捕获。

④里维成为同伴，又会出现2只BOSS级大型奇行种攻击我方，击破后过关。

■副任务

①和艾鲁多一起讨伐巨人，完成后艾鲁多加入。

②和君达一起讨伐巨人，完成后君达加入。

③和佩托拉一起讨伐巨人，完成后佩托拉加入。

④和欧鲁一起讨伐巨人，完成后欧鲁加入。

■紧急讨伐对象出现条件

①不让莫布利特陷入无法战斗的状态。

②8分钟内捕获指定的巨人。

■解锁要素

①在另击模式中可以使用佩托拉、艾鲁多。

②在战斗中可以设置爆击据点Lv1。

③在战斗中可使用道具捕获枪。

日常部分

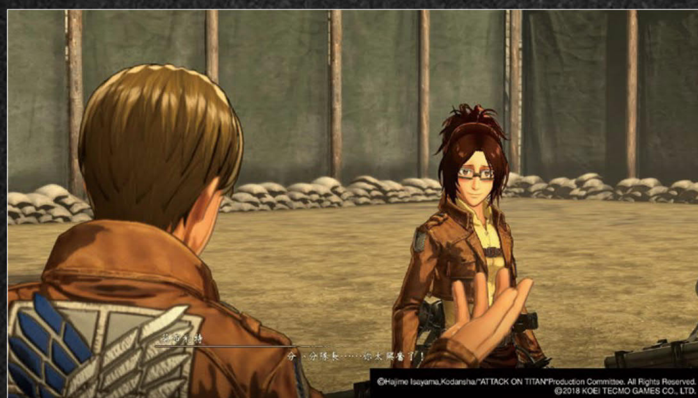
①和汉吉对话后，可以前往巨人研究所，之后在巨人研究所和汉吉对话。在调查日记中追加汉吉和莫布利特的资料。

②和调查兵对话，会有巨人研究所相关教学。

③完成以上工作后，和纳拿巴对话，前往下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
米卡莎	↑↑	↑	-
贝尔托特	↑↑	↑	-
莎夏	-	-	↑
克里斯塔	↑↑	-	↑
艾尔文	↑	-	↑
欧鲁	-	↑	↑
艾鲁多	↑	↑	-
莫布利特	↑	↑↑	-
尼克	↑	↑	-


©Hajime Isayama,Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee. All Rights Reserved. ©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

第3话 兵站据点设置任务

■ S评价参考标准

讨伐50、完成任务数8、用时17分钟

■主线任务流程

①米可成为同伴，需要在4个指定地点设置据点，由于设置据点需要消耗信号弹，所以身上至少要留下4个信号弹来确保达成过关要求。设置完第1

和第 2 个据点后会触发副任务，玩家可以根据副任务的位置和距离来判断是否需要第一时间去完成。
②纳拿巴和吉尔迦加入，一起击破设置据点地点的巨人，同时还会进一步触发新的副任务。
③最后又会出现 2 只 BOSS 级奇行种，最好优先击破兵站据点周围的巨人，再去对付 BOSS。

■副任务

①讨伐巨人，救援佩托拉，完成后获得设置信号弹。
②讨伐巨人，救援欧鲁，完成后获得设置信号弹。
③讨伐巨人，救援艾鲁多，完成后获得设置信号弹。
④讨伐巨人，救援君达，完成后获得设置信号弹。
⑤讨伐巨人，救援汉吉，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时汉吉加入。

■紧急讨伐对象出现条件

①完成所有的副任务。
②守住为监视而设置的据点。

■解锁要素

①在另击模式中可以使用纳拿巴、吉尔迦。

日常部分

①在调查日记中追加米可、纳拿巴、吉尔迦的人物资料。
②前往巨人研究所发生剧情，之后和纳拿巴对话，返回士兵休息所。
③和汉吉对话，会有相应选项，不过怎么选都没什么影响，之后和里维对话，进入下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
艾连	↑↑	-	↑
亚妮	-	↑↑	↑
柯尼	↑	↑	-
米可	↑↑	-	↑
纳拿巴	↑	↑↑	-
萨克雷	↑	↑↑	-
达兹	↑	↑↑	-

第 4 话 实验

■ S 评价参考标准

讨伐 45、完成任务数 8、用时 19 分钟

■主线任务流程

①先完成副任务使佩托拉和欧鲁加入，之后击破来犯的巨人。由于本关是下雨天气，在战场上建设挖掘据点的话可以在战后获得素材风雨结晶。
②继续清理副任务，使艾鲁多和君达加入，之后保护艾连移动到目标地点，之后会出现不少新的敌人，和巨人化的艾连一起消灭敌人吧。
③本战最后会出现 3 只 BOSS 级大型奇行种，巨人艾连能够有效地削弱 BOSS 的精力槽，但是其本身过分活跃的行动对玩家使用立体机动攻击 BOSS 也会造成非常大的阻碍，战斗时需要时刻注意。

■副任务

①和佩托拉一起讨伐巨人，完成后佩托拉加入。
②和欧鲁一起讨伐巨人，完成后欧鲁加入。
③和艾鲁多一起讨伐巨，完成后艾鲁多加入。
④和君达一起讨伐巨人，完成后君达加入。
⑤讨伐巨人，救援莫布利特，需要先完成副任务④才能触发，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时莫布利特加入。

■紧急讨伐对象出现条件

①完成所有的副任务。
②在艾连可以行动前，不让巨人接近他。

■解锁要素

①在另击模式中可以使用汉吉。
②在战斗中可以设置前线基地 Lv1。

日常部分

①在作战会议室和奇斯对话，准备完成后再度和奇斯对话。
②剧情后和艾连对话（选项无影响），同时会追加一部分交流对话。
③完成以上工作后和艾尔文对话，进入下一章。

■交流对话

人物	△	□	×
约翰	↑	↑	-
汉吉	↑	↑	-
佩托拉	↑	-	↑
汉尼斯	↑↑	-	↑
奇兹	↑	↑	-
商会的老板	↑	-	↑↑
莱纳	↑	↑↑	-
里维	-	↑↑	-
欧鲁	↑↑	-	↑
奇斯	↑	-	↑↑



第三章

第 1 话 第 57 次墙外调查

■ S 评价参考标准

讨伐 28、完成任务数 6、用时 9 分钟

■主线任务流程

①本战开始敌人的强度有比较明显的上升，因此在第二章结束后玩家需要尽量提升手上的装备。战斗开始后米可成为同伴，玩家需要在 3 分钟内讨伐诸多巨人为后续部队打开通路，由于同时还会触发两个副任务，因此时间相当紧迫，建议先放弃设置据点，优先击破目标敌人以及完成副任务，推荐使用道具决战的狼烟提升输出。
②后续部队出现后，掩护柯尼、莎夏等 NPC 到达目标地点，随后最终任务的 BOSS 大型奇行种出现，击破后过关，建议在 BOSS 出现的场所设置自动炮台协助战斗，利用闪光弹等道具可以有效干扰敌人的攻击。
③通关后的紧急讨伐对象出现条件需要诱导后援班不让其采取迂回路线，首先在街道上留一个目标巨人不杀以拖延后援班的出现时间点，之后在任务限制时间内清理掉全部敌人再消灭目标引出后援班，在地图上后援班之间来回触发对话。

■副任务

①和吉尔迦共同讨伐巨人，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时吉尔迦加入。
②和纳拿巴共同讨伐巨人，完成后纳拿巴加入。
③和佩托拉共同讨伐巨人，完成后佩托拉加入。

■紧急讨伐对象出现条件

①完成所有副任务。

②诱导后援班不让其采取迂回路线。

日常部分（临时营地）

①追加“回忆过去的日常”功能并由相关教学，玩家可以在临时营地中籍此来提升友好等级和使用各设施。

②和调查兵对话可以进入下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
米卡莎	↑↑	-	↑
贝尔托特	-	↑	-
克里斯塔	↑↑	↑	-



第 2 话 女巨人

■ S 评价参考标准

讨伐 37、完成任务数 9、用时 11 分钟

■主线任务流程

①和班长一同前往目标地点，清理掉三个地点的巨人即可。充分利用好奇袭攻击及火炎瓶道具可以对巨人造成巨大损伤。

②前往信号弹位置所在地，建议先完成副任务，可以开启新的补给据点以补充物资。下来先后营救约翰和莱纳，同时还会触发新的副任务。

③大批巨人出现，将之全部击破，救援阿尔敏，最后与 BOSS 谜之巨人战斗时，先削减其精力槽使其进入虚弱状态，之后使用队友行动和火炎瓶等手段全力攻击其后颈，一举将之击破。

■副任务

①和纳拿巴共同讨伐巨人，完成可建成补给据点 Lv3。

②和吉尔迦共同讨伐巨人，完成后可建成补给据点 Lv3。

③讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成自动炮台 Lv3 并获得设置信号弹。

④讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成自动炮台 Lv3 并获得设置信号弹。

⑤讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成自动炮台 Lv3 并获得设置信号弹。

■紧急讨伐对象出现条件

①完成所有的副任务。

②不让任何班员死亡。

日常部分（临时营地）

①准备充足后，和约翰对话进入下一话。

第 3 话 紧咬不放

■ S 评价参考标准

讨伐 32、完成任务数 8、用时 13 分钟

■主线任务流程

①克里斯塔会加入队伍，和克里斯塔一同寻找艾连的踪迹，前往各个目标地点的途中还会触发一连串副任务，可以顺带将副任务全部清理。

②协助佩托拉和巨人战斗，佩托拉会加入队伍，同时克里斯塔离队，战斗结束后前往目的地，护卫艾连前往目标位置，并将路上挡路的敌人全部消灭，本关结束。

③通关后挑战紧急讨伐对象时，不要急着和里维会合，先把副任务全部清理掉。

■副任务

①讨伐巨人，救援柯尼，完成后可建成自动炮台 Lv3。

②和莎夏一起讨伐巨人，完成后可建成补给据点 Lv3。

③和贝尔托特一起讨伐巨人，完成后可建成补给据点 Lv3。

④讨伐巨人，救援尤米尔，完成后可建成自动炮台 Lv3。

⑤讨伐巨人，救援米卡莎，完成后可建成自动炮台 Lv3。

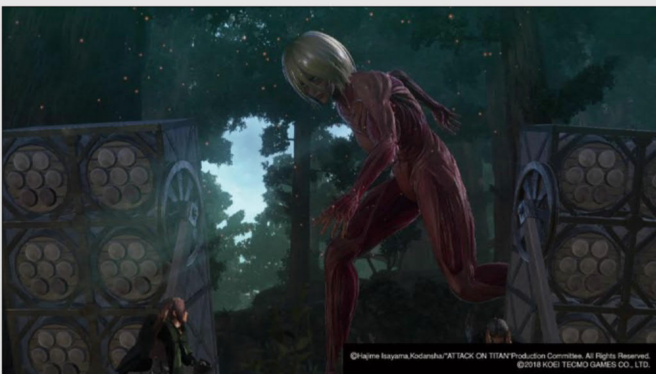
■紧急讨伐对象出现条件

①完成所有副任务。

② 10 分钟内获得里维班的情报。

日常部分

①准备充足后，和君达对话进入下一话，在剧情过场中会有选项出现，不过没有太大影响。



第 4 话 舍弃的决心

■ S 评价参考标准

讨伐 40、完成任务数 7、用时 15 分钟

■主线任务流程

①阿尔敏和约翰会加入队伍，首先集中精力消灭接近森林的诸多奇行种，由于敌人数量众多，所以建议活用决战的狼烟和火炎瓶等道具，同时不要忘记召集其他同伴。

②之后巨人会继续进入森林内部，优先击破森林内部的巨人，森林中大量的树木会对我方的立体机动操作有一定的妨碍，消灭一定数量的敌人后会发生剧情，继续向森林内部移动。

③大批巨人会围攻被捕缚的女巨人，玩家需要在 5 分钟内尽量打倒敌人保证女巨人的体力没有减至 0，由于巨人的数量非常多，玩家无论是移动还是攻击都会受到极大的干扰，此时不妨故意让目标巨人的警戒度提升进入危险状态，在危险状态期间内周围其他巨人的动作都会停止，因此反而有利于我方的战斗。

■副任务

①讨伐巨人，救援克里斯塔，完成后可以建成自动炮台 Lv3。

②讨伐巨人，救援尤米尔，完成后可以建成自动炮台 Lv3。

③和纳拿巴一起讨伐巨人，完成后可以使纳拿巴加入。

④和吉尔迦一起讨伐巨人，完成后可以使吉尔迦加入。

■紧急讨伐对象出现条件

①完成所有副任务。

②不让女巨人的体力低于 50%。

日常部分

①准备充足后，和调查兵对话进入下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
里维	↑↑	-	↑
汉吉	-	↑↑	↑
艾尔文	↑	-	↑↑

第5话 选择与结果

■S评价参考标准

讨伐27、完成任务数8、用时9分钟

■主线任务流程

①由于艾连一旦死亡就会导致失败，因此在完成副任务①后需要立刻前去支援被巨人围攻的艾连。由于目前暂时无法打倒女巨人，因此不用特意在其身上浪费火力。

②艾连巨人化后和艾连一起协力击破女巨人，如果物资不足则第一时间去附近的补给据点进行补给即可。建议在女巨人附近设置自动炮台和前线基地以辅助战斗。

③里维加入，消灭掉周围的巨人后，再度和女巨人决战，时间限制5分钟，加之同时还会触发新的副任务，因此相当紧张，在一周目装备和技能尚不完善的情况下要获得S评价难度较高，建议适当放弃副任务，优先过关为上。等通关后在武器、据点及技能方面进行相当程度的强化后再来挑战。

④通关后重新游玩本关时，会触发营救欧鲁、佩托拉、君达、艾鲁多的任务，这个任务会要求玩家提前打倒女巨人（一周目时女巨人在前期不会受到伤害），可以先无视艾连全力完成营救任务即可。营救成功后他们会在日常部分出现。

■副任务

①讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成补给据点Lv3，并使调查兵成为同伴。

②讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成补给据点Lv3，并使调查兵成为同伴。

③讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成自动炮台Lv3，并使调查兵成为同伴。

④讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成自动炮台Lv3，并使调查兵成为同伴（四个副任务内容一样）。

■紧急讨伐对象出现条件

①完成所有副任务。

②3分钟内讨伐女巨人。

③改变里维班的命运。

日常部分

①在团长室和艾尔文对话，之后分别和米卡莎、阿尔敏、约翰对话。

②前往团长室发生剧情，剧情中会出现选项，不过没有影响。

③准备充足后和艾尔文对话，进入下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
莱纳	↑	↑↑	-
柯尼	↑	↑↑	-
尤米尔	-	↑↑	↑
米可	-	↑	↑↑
莫布利特	-	↑	↑↑
里柯	-	↑	↑↑
汉尼斯	↑	↑	-
吉尔迦	↑	-	↑↑
奇兹	↑	↑	-

第6话 战士动摇了

■S评价参考标准

讨伐1、完成任务数3、用时13分钟

■主线任务流程

①阿尔敏和约翰成为同伴后，追击女巨人，之后需要破坏女巨人的身体部位阻止其逃跑，不过此时无论如何攻击女巨人都会失败，静待一段时间触发剧情后，米卡莎加入队伍，触发和巨人艾连共同讨伐女巨人的最终任务。

②这里的战斗主要依靠艾连来削减女巨人的精力槽，之后利用队友以及火炎瓶等道具一举击破女巨人。同样推荐在女巨人附近设置自动炮台和前线基地来辅助战斗。女巨人的动作模式和杂兵巨人有很大差别，不仅行动敏捷且攻击力相当强，一旦被击中一定要第一时间使用回复药补充体力。

③通关后挑战紧急讨伐对象时，当女巨人束缚一段时间挣脱之后，不要攻击她，老老实实跟着她走，等断肢任务出现就行了。

■紧急讨伐对象出现条件

①使逃跑的女巨人体力降到30%以下。

②在10分钟内将女巨人逼到绝路。

③让2个拘束点的作战全部成功。

■解锁要素

①在另击模式中可以使用亚妮。

②在战斗中可以设置驻扎据点Lv1。

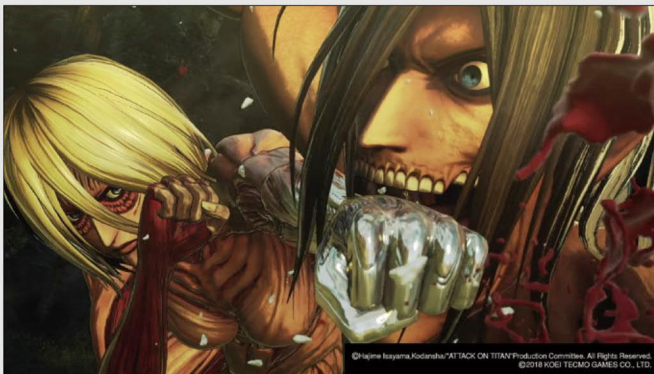
日常部分（临时营地）

①剧情后会解锁新的区域史托黑斯区，同时会触发不少交流对话，尽量提升一下和其他角色的好感度吧。

②准备充足后和艾尔文对话，进入下一章。

■交流对话

人物	△	□	×
里柯	-	↑	↑↑
皮克希斯	↑	↑	-
奈尔1	-	-	-
奈尔2	-	↑	↑
马洛	-	↑	↑↑
萨克雷	↑↑	↑	-
奇兹	↑	-	↑
希琪	↑	-	↑
尼克	-	↑	↑
商会的老板	↑↑	-	↑



第四章

第1话 野兽巨人

■S评价参考标准

讨伐30、完成任务数8、用时17分钟

■主线任务流程

①米可、纳拿巴、吉尔迦和调查兵成为同伴，需要在1分30秒内击破2只目标巨人，注意本关不能让104期训练兵的相关角色死亡，否则会导致失败。

②击破敌人后米可会离队，玩家需要

掩护 104 期训练兵众人撤退，尽快向目的地移动并设置据点，这样可以回避在撤退路线上的战斗，不过设置完据点后会刷新新的巨人袭击据点，尽早击破。
③和米可再度会合，纳拿巴与吉尔迦离队，新的调查兵 NPC 会成为同伴，建议先完成副任务①②后再和米可会合，之后与其协力继续讨伐出现的巨人，米可离队，同时 3 只 BOSS 级大型奇行种出现，各个击破后过关，记住其出现位置提前设置好自动炮台会比较有利。
④通关后重新游玩本关时，达成一定条件后会触发营救米可的任务，这里需要玩家在之前护送 104 期生撤退时，全程第一时间设置据点以回避 104 期生撤退途中的战斗（设置据点后固定刷出的敌人不算），之后营救任务会在终盘触发，5 分钟内打倒野兽巨人即可。

■副任务

①讨伐大型奇行种，掩护村民，完成后可获得设置信号弹。
②讨伐大型奇行种，掩护村民，完成后可获得设置信号弹。
③讨伐大型奇行种，救援村民，完成后可获得设置信号弹。
④讨伐大型奇行种，救援村民，完成后可获得设置信号弹。

■紧急讨伐对象出现条件

①在与兵长会合前讨伐 10 个巨人。
②改变米可的命运。

■解锁要素

①在另击模式中可以使用米可。

日常部分（临时营地）

①准备充足后和吉尔迦对话，进入下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
人物	△	□	×
纳拿巴	↑↑	↑	-



第 2 话 我回来了

■ S 评价参考标准

讨伐 21、完成任务数 9、用时 10 分钟

■主线任务流程

①前往信号弹目的地并讨伐中型巨人，本战要时刻注意作为保护目标的儿童，尽量不要让任何巨人接近她。
②完成副任务①后会触发在 2 分钟内击破撤退路线上的 2 只巨人的任务，时间还算充裕，之后达兹和驻扎兵加入队伍，在限制时间内迅速击破桥周围的 3 只巨人。
③继续保护儿童到达目标地点，最后会出现大型奇行种阻拦，不过不靠近大型奇行种的话它是不会行动的，因此在这个阶段可以不管要保护的儿童，先去清理掉其他副任务也没关系，不过要注意对最后的大型奇行种造成一定程度的伤害后，其他巨人就会行动起来向儿童逼近，因此需要尽快击破奇行种过关。

■副任务

①讨伐大型奇行种，救援村民，完成后可获得设置信号弹。
②讨伐大型奇行种，救援村民，完成后可获得设置信号弹。
③和驻扎兵一起讨伐大型奇行种。
④和调查兵一起讨伐大型奇行种。
⑤和调查兵一起讨伐巨人，完成后可获得设置信号弹。

■紧急讨伐对象出现条件

①完成所有的副任务。
②在与达兹会合前，讨伐 10 个巨人。

日常部分（临时营地）

①准备充足后和驻扎兵对话，进入下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
莎夏	-	↑	↑↑

第 3 话 东防卫线

■ S 评价参考标准

讨伐 42、完成任务数 8、用时 12 分钟

■主线任务流程

①开始里柯加入成为同伴，玩家需要全力防守好本部，坚守 5 分钟或者将所有出现的巨人消灭都可以完成任务。不过在打倒一定数量的巨人后，会有 5 只新出现的巨人直扑本部，需要留意。可以先完成两个副任务，会获得本部耐久提高的有利效果。
②护送汉尼斯前往信号弹指示处，途中会有 3 只大型奇行种挡路，击倒即可，之后汉尼斯加入，获得信号弹后在 3 个据点设置处设置据点。
③最后面对的敌人依然是 3 只 BOSS 级大型奇行种，在和 BOSS 战斗的同时，玩家也要注意消灭入侵本部的其他巨人，保护好本部不被破坏。

■副任务

①讨伐巨人，救援驻扎兵，完成后可建成补给据点 Lv3。
②讨伐巨人，救援驻扎兵，完成后可建成补给据点 Lv3。
③讨伐巨人，救援驻扎兵，完成后驻扎兵会帮忙吸引巨人。
④讨伐巨人，救援驻扎兵，完成后驻扎兵会帮忙吸引巨人。

■紧急讨伐对象出现条件

①不让任何驻扎兵死亡。
②成功救援汉尼斯，设置七座以上据点。

■解锁要素

①在另击模式中可以使用米可。

日常部分（临时营地）

①剧情之后和柯尼对话，途中出现的选项没有太大影响。
②准备充足后和克里斯塔对话，进入下一话。

■交流对话

人物	△	□	×
莱纳	↑	-	-
尤米尔	↑	↑	-
柯尼	↑	-	↑



第 4 话 厄特加尔城

■ S 评价参考标准

讨伐 41、完成任务数 6、用时 15 分钟

■主线任务流程

①本战有一定难度，建议在进入关卡前先将自动炮台、前线基地、补给据点等都升到 Lv2。战斗开始后纳拿巴和吉尔迦会加入，在古城周围击破一定数量的敌人并完成副任务①，之后再往北击破出现的 5 只巨人。
②本关的核心难点是在击破敌人完成任务的同时，还要保护高塔不被巨人攻破，古城的高塔作为本关的防卫对象，其位置处于战场中心，很容易吸引到多数敌人的火力，因此一周目装备和技能不够完善的情况下可以考虑放弃 S 评价和副任务，专心保护高塔。
③下一个主线任务是在 5 分钟内在古城周围的四个目标位置设置据点，要先打倒目标位置的巨人才会出现据点设置处，如果任务未能完成那么高塔的耐久力会大幅下降，对过关非常不利。
④最终任务是和新敌人——野兽巨人战斗，优先击破其周围的杂兵，保护好高塔后再对付野兽巨人，野兽巨人血量比较高，针对其后颈活用火炎瓶和决战的狼烟等道具全力攻击吧。BOSS 对玩家的警戒度进入危险状态后可以迅速使用闪光弹来解除。
⑤通关后重新游玩本关时，会触发营救纳拿巴、吉尔迦的任务，玩家需要帮他们找到马匹。这个营救任务会在设置四处据点的任务过程中触发。营救成功后这二人会在日常部分出现。

■副任务

①和调查兵共同讨伐巨人，完成后调查兵加入队伍。
②和调查兵共同讨伐中型奇行种，完成后调查兵加入队伍。

■紧急讨伐对象出现条件

①不让厄特加尔城的耐久力降到 50%。
②3 分钟内讨伐厄特加尔城周边的巨人。
③与纳拿巴一起改变吉尔迦的命运。

日常部分（临时营地）

①准备充足后和尤米尔对话，进入下一话。

第 5 话 真正的名字

■ S 评价参考标准

讨伐 45、完成任务数 6、用时 11 分钟

■主线任务流程

①本战开始尤米尔会巨人化，和尤米尔一起击破本部周围的巨人，不过如果目标是 S 评价的话那么需要尽量击破较远处的更多巨人。
②汉吉会加入队伍，不过本战汉吉若死亡也会导致失败，要注意。一开始没有据点设置处，可能会有些吃力，不过只需要消灭初期古城周围的敌人后就可以设置据点了。
③最终任务为消灭场上所有巨人，同时会触发不少副任务，完成后可以让一部分同伴加入并建设起对应据点。

■副任务

①讨伐巨人，救援柯尼，完成后艾连成为同伴。
②讨伐巨人，救援莱纳，完成后阿尔敏成为同伴。
③讨伐巨人，救援克里斯塔，完成后米卡莎成为同伴，同时能建成自动炮台 Lv3。
④讨伐巨人，救援贝尔托特，完成后莫布利特成为同伴，同时能建成自动炮台 Lv3。

■紧急讨伐对象出现条件

①完成所有的副任务。
②与尤米尔巨人共同讨伐 10 个以上的巨人。

■解锁要素

①在另击模式中可以使用尤米尔。
②在战斗中可以设置制造据点 Lv1。

日常部分

①剧情之后解锁新区域“厄特加尔城”，前往厄特加尔城和汉吉对话。
②返回驻扎兵团执务室，和艾尔文对话。
③准备充足后和莫布利特对话，进入下一章。

■交流对话

人物	△	□	×
约翰	↑	-	↑
莎夏	-	↑↑	↑
里维	↑	↑↑	-
皮克希斯	↑	-	↑↑
奈尔	↑↑	↑↑↑	↑
希琪	↑	-	-
商会的老板	↑	-	↑



第五章

第 1 话 叛变的战士

■ S 评价参考标准

讨伐 1、完成任务数 2、用时 8 分钟

■主线任务流程

①本战开始无法使用立体机动，目标是沿着城墙前进靠近超大型巨人。超大型巨人会定时释放蒸汽阻碍玩家前进，在释放蒸汽时需要用城墙上的瓦砾作为掩体保护自己不被蒸汽往反方向推。
②一段时间后超大型巨人停止释放蒸汽，同时会扔出大量的飞石，此时就是玩家前进的机会，前进时留意地上的影子，不要被巨人扔出的石砸到。万一被砸到了及时使用回复药即可。超大型巨人扔完石头后又会开始喷射蒸汽，迅速跑到瓦砾后躲藏，由此循环即可，靠近超大型巨人后战斗进入下一阶段。
③米卡莎加入队伍，和新敌人盔甲巨人战斗。敌人的攻击力和攻击范围都比较大，注意及时回避。战斗方法还是先攻击弱点部位，削空精力槽后猛攻其后颈即可，锁定后颈时配合米卡莎的队友行动可以造成巨大伤害。
④通关后挑战紧急讨伐对象的限制时间比较严苛，需要玩家在超大型巨人扔石头时出来，顶着风跑一定距离攻击 BOSS。

■副任务

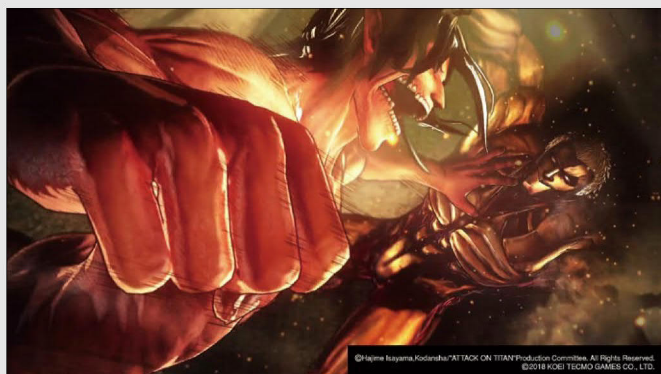
①和吉尔迦共同讨伐巨人，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时吉尔迦加入。
②和纳拿巴共同讨伐巨人，完成后纳拿巴加入。
③和佩托拉共同讨伐巨人，完成后佩托拉加入。

■紧急讨伐对象出现条件

①三分钟内讨伐超大型巨人。

日常部分

①和汉尼斯对话。
②准备充足后，和汉吉对话进入下一话。



■交流对话

人物	△	□	×
约翰	↑↑	-	↑
艾尔文	↑↑	-	↑

第 2 话 突击

■ S 评价参考标准

讨伐 52、完成任务数 7、用时 18 分钟

■主线任务流程

①首先一边搜索艾连，消灭有标记的目标巨人，之后和艾尔文协力，需要在 5 分钟内将被标记的目标奇行种全部消灭，有余力的话建议清理掉副任务。
②最终任务是讨伐尤米尔，还是建议把其他的杂兵都先消灭排除干扰。尤米尔攻击力颇强，飞扑攻击威胁较大，玩家需要优先注意好回避。如果能比较熟练使用钩驱动反击的话能够制造出不少攻击机会，也别忘了在战斗场地附近设置自动炮台和前线基地来辅助战斗。
③通关后重新游玩本关时会触发营救任务汉尼斯的任务，这个任务在讨伐尤米尔的任务触发后才会出现。营救成功后汉尼斯会在日常部分中出现。

■副任务

①护送调查兵至目标地点，注意击倒途中拦路的中型奇行种和大型奇行种，完成后可建成补给据点 Lv3。
②护送调查兵至目标地点，注意击倒途中拦路的中型奇行种和大型奇行种，完成后可建成补给据点 Lv3。
③讨伐大型奇行种，救援调查兵，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时可使调查兵加入。
④讨伐大型奇行种，救援调查兵，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时可使调查兵加入。

■紧急讨伐对象出现条件

①不让任何宪兵死亡。
② 3 分钟内讨伐森林中的奇行种。
③改变汉尼斯的命运。

■解锁要素

①在另击模式中可以使用艾尔文。

日常部分（临时营地）

①准备充足后，和阿尔敏对话进入下一话。

第 3 话 嘶吼

■ S 评价参考标准

讨伐 52、完成任务数 8、用时 18 分 30 秒

■主线任务流程

①阿尔敏和约翰加入后，首先可以清理一下各个副任务，之后前往信号弹位置所在地搜索艾连的情报，到达目的地后和巨人战斗。
②继续向第二、第三个信号弹位置所在地进发，继续在信号弹位置所在地和巨人战斗，最后找到艾连，需要在 3 分钟内保护艾连的体力不被削减到 0，消灭掉一部分巨人后回触发新的副任务，建议完成。
③最终任务是与 BOSS 盔甲巨人战斗，由于战斗场地周围有大量可设置据点的位置，因此玩家有充足的物资保证。阿尔敏在队伍中也能够让玩家多次使用决战的狼烟，配合自动炮台、前线基地等据点一举将盔甲巨人击败吧。BOSS 对玩家的警戒度进入危险状态后可以迅速使用闪光弹来解除。

■副任务

①讨伐巨人，救援克里斯塔，完成后克里斯塔、柯尼、莎夏加入。
②讨伐巨人，救援宪兵，完成后宪兵加入。
③讨伐巨人，救援驻扎兵，完成后宪兵加入。
④讨伐巨人，救援宪兵，完成后宪兵加入。
⑤讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成补给据点 Lv3，调查兵加入。
⑥讨伐巨人，救援调查兵，完成后可建成补给据点 Lv3，调查兵加入。

■紧急讨伐对象出现条件

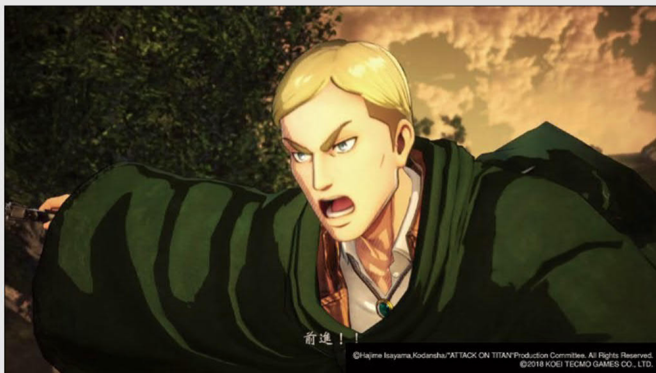
①完成所有副任务。
②不让巨人接近艾连和米卡莎。

日常部分

①在旧调查兵团本部和艾连对话，发生剧情（剧情中选项选择△ / □都可以提升友好度）。
②在宿舍和汉吉对话，发生剧情，剧情中选项无影响。
③准备充足后在广场和汉吉对话，准备迎接最终战。

■交流对话

人物	△	□	×
米卡莎	↑	-	↑
阿尔敏	↑	-	↑↑
约翰	↑↑	-	↑
柯尼	↑	↑↑	-
莎夏	-	↑↑	↑
克里斯塔	↑	↑	-
里维	-	↑↑	↑
汉吉	↑	-	↑
莫布利特	-	↑↑	↑
里柯	↑	-	↑↑
奈尔	↑	-	↑↑
奇兹	-	↑↑	↑
马洛	↑	-	↑
希琪	↑	-	↑
奇斯	-	↑	↑↑
皮克希斯	↑↑	-	↑
萨克雷	↑↑	-	↑
达兹	↑	↑	-
尼克	↑↑	-	↑
商会的老板	-	↑↑	↑



终章 无名英雄

■ S 评价参考标准

讨伐 44、完成任务数 9、用时 17 分 30 秒

■主线任务流程

①作为剧情模式的最后一关，本关的形势可谓非常严峻，首先需要在 6 分钟内防守四处最终防卫据点，敌人会从地图向各处最终防卫据点发动进攻，远处还会出现野兽巨人，不断使用投石攻击玩家。如果以高评价为目标攻略本关的话，需要在一开始就做好具体规划才行。

②战斗开始后从左手方向开始行进，在据点设置的地点设置下自动炮台，完成副任务①②，6 分钟后会发生剧情，超大型巨人出现并开始向城墙外侧移动，如果不慎让超大型巨人移动到目标指示位置同样会导致 Game Over。

③副任务③的攻略是一个难点，虽然完成副任务③击破野兽巨人的话可以停止其投石攻击并让里柯加入，但是野兽巨人血量很高，如果和野兽巨人战斗浪费太多时间的话，就有可能无法阻止超大型巨人逃走而导致 Game Over。因此玩家需要事先尽量强化自己的装备、技能等，用好火炎瓶和决战的狼烟等道具，确保能短时间内速杀野兽巨人，否则的话还是建议放弃这一副任务，等之后能力和装备提升充分后再来挑战本关的 S 评价。

④完成副任务③后前往副任务④的位置，途中可以设置驻扎据点，完成副任务④后迅速折回湖泊方向，前往自己最初设置自动炮台的地方，完成副任务⑤，打倒敌人后可以将自动炮台重建为补给据点来补给物资，同时清理掉最终防卫据点附近的敌人。

⑤此时玩家应该还有比较充裕的时间来对付超大型巨人，从城墙的缺口进入城内即可。超大型巨人总共有 7 个可攻击部位，必须顺次破坏才能将之击倒，攻击顺序是膝盖 ×2 → 大腿 ×2 →腹部 ×2 →后颈。

⑥击破超大型巨人后发生剧情，再度和盔甲巨人决战，如果之前完成了副任务③的话，此时野兽巨人又会复活并触发副任务⑥，玩家需要再次打倒一遍野兽巨人。和盔甲巨人的战斗与之前相比并没有太多特别之处，注意任务一开始及时使用钩绳回避盔甲巨人的突然攻击即可。

⑦通关后挑战紧急讨伐对象时需要在开始的 6 分钟计时结束前，尽快到城门口等待，防止超大型巨人因为移动距离过多，导致击倒在地令防卫据点崩塌的状况发生。

■副任务

①讨伐巨人，确保最终防卫据点的设置地点，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时宪兵会加入。

②讨伐巨人，救援约翰和柯尼，完成后可建成自动炮台 Lv3，同时约翰和柯尼会加入。

③和里柯一起讨伐野兽巨人，完成后敌方投石攻击会停止，同时里柯加入。

④讨伐巨人，救援阿尔敏和莎夏，完成后阿尔敏和莎夏会加入。

⑤讨伐巨人，救援马洛和希琪，完成后马洛和希琪会加入。

⑥讨伐野兽巨人，需要完成副任务③才能触发。

■紧急讨伐对象出现条件

①讨伐野兽巨人 2 次。

②守住所有最终防卫据点。

③在 5 分钟内讨伐超大型巨人。

■解锁要素

①在另击模式中可使用莱纳、贝尔托特。

②在战斗中可以设置进击的据点。



通关后要素

■进击据点的设置与莱纳、贝尔托特两名角色在另击模式中的使用

进击据点的作用是能够增加对巨人的伤害，无论是重新挑战剧情模式的 S 级评价，高难度调查任务还是地狱模式的攻略都非常有用。

■通关后的日常部分

通关后读取剧情模式的记录，玩家会回归日常部分，同时主线剧情也不再会有新的进展，玩家可以继续游玩各个调查任务或是通过回顾过去但主线任务来补完主线任务里的 S 评价，提升和其他角色的好感。另外通关后的日常部分中会每个角色都会追加一部分新的，可重复进行的交流对话，不过这些对话并非固定发生，玩家可以通过出击完成调查任务来反复刷新。另外购买部也会追加新的装备和军马。

■营救剧情模式中的阵亡角色

在通关后的日常部分中通过回顾过去的任务，重新出击某些剧情角色阵亡的主线关卡时，会触发新的特殊营救任务（提示图标为黄色而非绿色），完成后可以救下这些原本阵亡的剧情角色，之后他们也会出现在通关后的日常部分，玩家便可以继续提升其好感，观看个人剧情并学习技能了。可以营救的角色全部共 13 人，具体如下：

①托马斯、米娜

关卡为第一章第 2 话“初阵”，在流程终盘会触发营救任务。

②伊安、米塔比、马可

关卡为第一章第 6 话“原始的欲望”，伊安和米塔比的营救任务在序盘触发，而马可的营救任务则在终盘触发。

③欧鲁、佩托拉、君达、艾鲁多

关卡为第三章第 5 话“选择与结果”，建议触发营救任务后先无视艾连，全力完成营救任务，营救任务的目标是打倒女巨人（一周目流程中开始女巨人不会受到伤害，不过通关后再打这关触发营救任务后就可以打倒女巨人了）。

④米可

关卡为第四章第 1 话“野兽巨人”，营救任务需要在之前护送 104 期生撤退时，全程第一时间设置据点回避途中的战斗，之后营救任务会在终盘触发，5 分钟内打倒野兽巨人即可。

⑤纳拿巴、吉尔迦

关卡为第四章第 4 话“厄特加尔城”，营救任务会在设置四处据点的任务过程中触发。

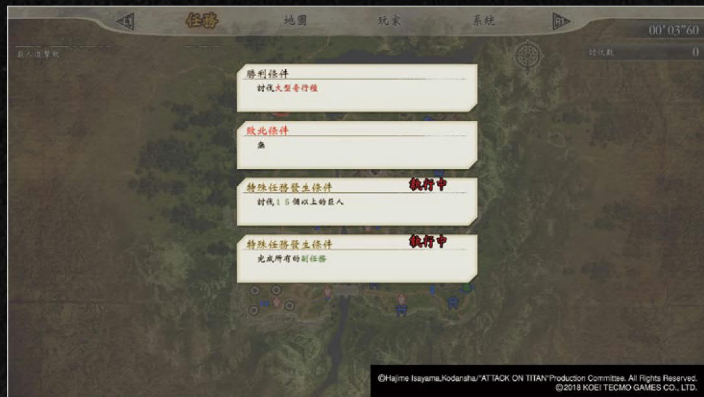
⑥汉尼斯

关卡为第五章第 2 话“突击”，营救任务在讨伐尤米尔的任务触发后才会出现，任务目标并非 BOSS 级敌人，直接捕获即可。



■紧急讨伐对象

前作中的紧急讨伐对象这一要素在本作也得以继承，通关后重新挑战剧情模式关卡或调查任务时，按 OPTIONS 键进入地图菜单界面后，按△键会看到有若干个“特殊任务”，在战斗中完成这些特殊任务的需求条件后，战场上就会出现一个被称为“紧急讨伐对象”的强力 BOSS，如果玩家击破了紧急讨伐对象，同时过关时本身也满足该关的 S 评价要求，那么该关综合评价会变成 SS，并且能获得只有在 SS 评价下才能获得的特殊报酬。主线剧情中的各关紧急讨伐对象出现条件请参看前文。



■地狱模式

地狱模式类似于前作的“真·进击模式”，可以理解为高难度的强化二周目模式。地狱模式可以继承剧情模式一周目的等级、装备、道具、技能、礼物、素材，金钱，但是不继承角色友好度，在地狱模式中如果通过提升角色好感等级获得了重复的技能的话，Lv1～Lv9 的技能会换算为 10000 资金，而 Lv10 会追加 1 点技能点上限。

其他心得

调查任务

前文已经提过，调查任务独立于主线剧情，用于给玩家练级、刷钱、友好度和素材。调查任务全部共 20 个区域 64 关，必须顺次一关关完成才能逐步解锁后面的关卡。每关都包括一个主要任务（移动到红色感叹号指定位置引出 BOSS，后将之击败）和若干副任务。越往后的关卡难度越高，玩家甚至会遭遇比剧情模式更为严苛的状况。

调查任务除了本身的完成度涉及到相关奖杯的解锁之外，在调查任务中是否获得 S 级评价还会涉及到“士兵名簿”这个鉴赏室要素的解锁，其中每个区域的调查任务都关系到两个角色的士兵名簿，一个需要完成该区域内全部关卡（即下表中的“调查报酬”），另一个需要以 S 级评价完成该区域内全部关卡（即下表中的“完全调查报酬”），同时调查任务和主线任务一样，在通关后会解锁紧急讨伐对象这一要素（开战后打开地图菜单，按△键可确认使紧急讨伐对象出现的特殊任务条件），因此为了减少玩家白金途中的重复工作量，强烈建议先完成一遍主线流程，等主人公的技能和装备充分提升后再来清理调查任务，争取一次性完成 S 评价（或 SS 评价）的攻略，关于各关卡 S 评价的标准请参看下表（注：和主线一样，表中提供的评价标准仅供参考）。

玩家在日常活动中和角色互动时，可以按△键邀请该角色一同出击调查任务（仅限一位），一起出击的同伴友好度会提升，但只能邀请已经追加到调查日志页面的角色一同出击，在另击模式中，玩家可以操作其他游戏中登场的角色游玩调查任务，另击模式和剧情模式中的调查任务进度共享。虽然后期调查任务的战斗强度要高于主线剧情模式，但由于可以自由挑选陪伴出战的同伴这一点，综合来说其实还是不算太难，关于相关心得请参看下文。



■调查任务攻略心得

基本上所有的调查任务的流程都是大同小异的，玩家只需要移动到地图上红色感叹号的位置就能刷出 BOSS 级巨人，击败 BOSS 级巨人后就能过关，不过要取得 S 评价的话，玩家需要在击倒 BOSS 之前，尽量用较少的时间讨伐足够多的巨人以及完成全部副任务。调查任务在后期会经常性出现被 6～7 只以上的巨人围攻，或是对讨伐巨人时间要求较紧的状况，因此带上会变身巨人的队友（艾连、亚妮、尤米尔、莱纳、贝尔托特）是应付这类场面的最佳选择，尤其是贝尔托特变身巨人后的大范围超高伤害攻击非常好用，同时也需要尽快将巨人研究所提升至 Lv9，之后可以在战场上使用“请求支援信号弹”（缩短队友行动的冷却时间），能够大幅度提升攻略效率。

其他推荐的技能配置为“准备周到”（阿尔敏友好等级 7，在战场上可携带的道具数量大幅度增加）、“道具大师 Lv3”（莫布利特友好等级 8，道具效果时间延长）、“连续冲刺”（米卡莎友好等级 5，在空中可以连续进行推进冲刺）、决战（艾尔文友好等级 8，决战的狼烟效果提升），进入战斗后直接使用决战的狼烟，由于效果持续期间刀刃耐久和瓦斯残量都不会消耗，因此发动后可以利用连续冲刺快速赶路，在据点设置处设置补给据点来补充决战的狼烟以维持效果，在敌人聚集处使用贝尔托特的巨人化技能速度秒杀，由此来达成对调查任务的高效率攻略。

最后还要再次提醒一下大家，捕获巨人不计入讨伐数，战斗中捕获巨人数量过多有可能会导致无法取得 S 评价。

■全调查任务关卡一览

调查可能区域	任务名	难度	初次完成报酬	完成报酬	评价报酬	S 评价参考标准 讨伐数 / 完成副任务数 / 用时	【报】调查报酬 【完】完全调查报酬
调查任务的体悟	误闯的巨人	☆ 1	配备书 · 通用、铁块 ×5	铁块 ×5	S: 配备书 · 通用 SS: 特级 · 黑金竹 ×3	15/3/6 分 15 秒	【报】5000 金钱 【完】10000 金钱
	在平原上遭遇敌人	☆ 1	配备书 · 特化、黑金竹的碎块 ×5	黑金竹的碎块 ×5	S: 配备书 · 特化 SS: 特级 · 钢材 ×3	17/4/7 分钟	
据点夺回作战	遗迹调查	☆ 2	配备书 · 通用、冰爆石块 ×5	冰爆石块 ×5	S: 配备书 · 通用 SS: 特级 · 冰爆石 ×3	21/4/8 分 30 秒	【报】士兵名簿 : 马可 【完】士兵名簿 : 艾连
	移动支援任务	☆ 1	配备书 · 特化、铁块 ×5	铁块 ×5	S: 配备书 · 特化 SS: 巨树心材 ×3	22/4/10 分钟	
	古城扫荡战	☆ 2	配备书 · 通用、皮革 ×3、黑金竹的碎块 ×5	黑金竹的碎块 ×5、皮革 ×3	S: 配备书 · 通用 SS: 特级 · 超硬质钢铁 ×3	15/4/4 分 30 秒	
同心协力	被袭击的驻扎兵团	☆ 1	配备书 · 特化、冰爆石块 ×5	冰爆石块 ×5	S: 配备书 · 特化 SS: 超优质稀有金属 ×3	13/4/5 分钟	【报】士兵名簿 : 托马斯 【完】士兵名簿 : 米卡莎
	墙外地势调查	☆ 2	配备书 · 通用、铁块 ×5	铁块 ×5	S; 配备书 · 通用 SS: 特级 · 黑金竹 ×3	24/4/7 分钟	

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

调查可能区域	任务名	难度	初次完成报酬	完成报酬	评价报酬	S 评价参考标准 讨伐数 / 完成副任务数 / 用时	【报】调查报酬 【完】完全调查报酬
墙外行军指令	调查班救援作战	☆ 1	配备书 · 特化、黑金竹的碎块 ×5	黑金竹的碎块 ×5	S: 配备书 · 特化 SS: 特级 · 钢材 ×3	17/3/7 分钟	【报】士兵名簿 : 米娜 【完】士兵名簿 : 阿尔敏
	新兵们的战斗	☆ 1	配备书 · 通用、冰爆石块 ×5	冰爆石块 ×5	S: 配备书 · 通用 SS: 特级 · 冰爆石 ×3	19/4/5 分钟	
守住市区	前去防卫前线都市吧!	☆ 1	配备书 · 特化、铁块 ×5	铁块 ×5	S: 配备书 · 特化 SS: 巨树心材 ×3	16/3/5 分钟	【报】士兵名簿 : 米可 【完】士兵名簿 : 莱纳
	都市救援作战	☆ 2	配备书 · 通用、黑金竹的碎块 ×5	黑金竹的碎块 ×5	S: 配备书 · 通用 SS: 特级 · 超硬质钢铁 ×3	22/4/8 分钟	
	墙面的战斗	☆ 2	配备书 · 特化、冰爆石块 ×5、皮革 ×3	冰爆石块 ×5、皮革 ×3	S: 配备书 · 特化 SS: 超优质稀有金属 ×3	31/5/9 分钟	
第 1 次墙外调查任务	巨人追击战	☆ 2	配备书 · 通用、铁块 ×5	铁块 ×5	S: 配备书 · 通用 SS: 特级 · 黑金竹 ×3	21/4/5 分 30 秒	【报】士兵名簿 : 欧鲁 【完】士兵名簿 : 贝尔托特
	潜伏于遗迹的威胁	☆ 3	配备书 · 特化、木材 ×3、黑金竹的碎块 ×5	木材 ×3、黑金竹的碎块 ×5	S: 配备书 · 特化 SS: 特级 · 钢材 ×3	30/5/8 分钟	
	废墟城市	☆ 2	配备书 · 通用、冰爆石块 ×5、木材 ×3	冰爆石块 ×5、木材 ×3	S: 配备书 · 通用 SS: 特级 · 冰爆石 ×3	19/4/7 分钟	
	墙外迎击作战	☆ 3	配备书 · 特化、铁块 ×5、二级 · 超硬质钢铁 ×3	铁块 ×5、二级 · 超硬质钢铁 ×3	S: 配备书 · 特化 SS: 巨树心材 ×3	25/4/6 分钟	
往救援信号方向前进	袭击村落	☆ 2	配备书 · 通用、黑金竹的碎块 ×5、二级 · 超硬质钢铁 ×3	黑金竹的碎块 ×5、二级 · 超硬质钢铁 ×3	S: 配备书 · 通用 SS: 特级 · 超硬质钢铁 ×3	20/4/8 分 15 秒	【报】士兵名簿 : 佩托拉 【完】士兵名簿 : 亚妮
	来自聚落的紧急联络	☆ 3	配备书 · 特化、冰爆石块 ×5、钢铁板 ×3	冰爆石块 ×5、钢铁板 ×3	S: 配备书 · 特化 SS: 特级 · 黑金竹 ×3	32/5/9 分 30 秒	
	森林遭遇战	☆ 3	配备书 · 通用、铁块 ×5、钢铁板 ×3	铁块 ×5、钢铁板 ×3	S: 配备书 · 通用 SS: 特级 · 钢材 ×3	35/4/9 分钟	
巨人击退作战	紧急救助命令	☆ 3	配备书 · 特化、黑金竹的碎块 ×5、皮革 ×3	黑金竹的碎块 ×5、皮革 ×3	S: 配备书 · 特化 SS: 特级 · 冰爆石	29/5/11 分 30 秒	【报】士兵名簿 : 君达 【完】士兵名簿 : 约翰
	前去排除危险吧	☆ 2	配备书 · 通用、冰爆石块 ×5、皮革 ×3	冰爆石块 ×5、皮革 ×3	S: 配备书 · 通用 SS: 巨树心材 ×3	15/3/6 分钟	
	训练地防卫战	☆ 4	上级配备书 · 通用、二级 · 黑金竹 ×5、二级 · 超硬质钢铁 ×3	上级配备书 · 通用、二级 · 黑金竹 ×5、二级 · 超硬质钢铁 ×3	S: 上级配备书 · 通用 ×2 SS: 特级 · 超硬质钢铁 ×3	23/4/6 分钟	
第 2 次墙外调查任务	群聚在城墙的敌人	☆ 5	风雨结晶 · 小、二级 · 钢材 ×5、试作钢性铁丝 ×3	二级 · 钢材 ×5、试作钢性铁丝 ×3、配备书 · 特殊 ×1	S: 风雨结晶 · 小 ×3 SS: 超优质稀有金属 ×3	30/4/6 分 30 秒	【报】士兵名簿 : 艾鲁多 【完】士兵名簿 : 柯尼
	巨人讨伐作战	☆ 4	上级配备书 · 通用、二级 · 冰爆石 ×5、劣质稀有金属 ×3	二级 · 冰爆石 ×5、劣质稀有金属 ×3、上级配备书 · 通用	S: 上级配备书 · 通用 ×2 SS: 特级 · 黑金竹 ×2	30/4/8 分 30 秒	
	调查据点救援作战	☆ 4	上级配备书 · 通用、二级 · 黑金竹 ×5、试作耐腐蚀合金 ×3	上级配备书 · 通用、二级 · 黑金竹 ×5、试作耐腐蚀合金 ×3	S: 上级配备书 · 通用 ×2 SS: 特级 · 钢材 ×3	38/5/11 分 30 秒	
	四面迎击战	☆ 6	配备书 · 特殊、二级 · 钢材 ×5、试作锻造钢铁 ×3	二级 · 钢材 ×5、试作锻造钢铁 ×3、特级配备书 · 通用	S: 配备书 · 特殊 ×2 SS: 特级 · 冰爆石 ×3	49/6/13 分钟	
	前去救援前线都市吧!	☆ 5	配备书 · 特殊、二级 · 冰爆石 ×5、重钢铁板 ×3	二级 · 冰爆石 ×5、重钢铁板 ×3、上级配备书 · 特殊 ×5	S: 配备书 · 特殊 ×2 SS: 巨树心材 ×3	33/4/10 分钟	
野兽直觉	保护好宪兵!	☆ 4	风雨结晶 · 小、二级 · 冰爆石 ×5、劣质稀有金属 ×3	二级 · 黑金竹 ×5、试作高耐久钢材 ×3、上级配备书 · 特殊	S: 风雨结晶 · 小 ×3 SS: 特级 · 超硬质钢铁 ×3	36/6/11 分 30 秒	【报】士兵名簿 : 莫布利特 【完】士兵名簿 : 莎夏
	逼近的巨人	☆ 5	上级配备书 · 特化、玉钢 ×3、试作轻型铁丝 ×3	玉钢 ×3、试作轻型铁丝 ×3、上级配备书 · 特化	S: 上级配备书 · 特化 ×2 SS: 超优质稀有金属 ×3	29/5/6 分 30 秒	
	平原调查	☆ 6	配备书 · 特殊、玉钢 ×3、辉石 ×3	玉钢 ×3、辉石 ×3、优质皮革 ×3	S: 配备书 · 特殊 SS: 特级 · 黑金竹 ×3	43/6/15 分 30 秒	
谋略的进展	传令兵护卫任务	☆ 5	上级配备书 · 特化、优质木材 ×3、消音机构 · 试作版 ×3	优质木材 ×3、消音机构 · 试作版 ×3、上级配备书 · 特化	S: 上级配备书 · 特化 SS: 特级 · 钢材 ×3	31/5/7 分 30 秒	【报】士兵名簿 : 伊安 【完】士兵名簿 : 克里斯塔
	破坏和平者	☆ 5	配备书 · 特殊、玉钢 ×3、试作高压钢瓶 ×3	玉钢 ×3、试作高压钢瓶 ×3、配备书 · 特殊	S: 配备书 · 特殊 ×2 SS: 特级 · 冰爆石 ×3	33/5/8 分 30 秒	
	令森林颤栗的声音	☆ 6	上级配备书 · 特化、玉钢 ×3、锻造钢铁 ×3	玉钢 ×3、锻造钢铁 ×3、试作高转数风扇 ×3	S; 上级配备书 · 特化 ×2 SS: 巨树心材 ×3	55/5/17 分 30 秒	
拿出勇气	包围歼灭作战	☆ 5	上级配备书 · 特殊、优质木材 ×3、重钢铁板 ×3	上级配备书 · 特殊、优质木材 ×3、重钢铁板 ×3	S: 上级配备书 · 特殊 SS: 特级钢材 ×3	34/5/07 分 30 秒	【报】士兵名簿 : 奈尔 【完】士兵名簿 : 汉吉
	共同讨伐作战	☆ 7	特级配备书 · 通用、优质皮革 ×3、消音机构 · 改良版 ×3	特级配备书 · 通用、优质皮革 ×3、消音机构 · 改良版 ×3	S: 特级配备书 · 通用 ×2 SS: 特级 · 冰爆石 ×3	41/6/11 分钟	
	被夺走的农村	☆ 8	特级配备书 · 特化、高级玉钢 ×3、简易齿轮 ×3	特级配备书 · 特化、高级玉钢 ×3、简易齿轮 ×3	S: 特级配备书 · 特化 ×2 SS: 特级 · 黑金竹 ×3	63/6/13 分 30 秒	
前线基地防卫作战	返回支援任务	☆ 6	风雨结晶 · 小 ×2、轻型钢材 ×3、耐腐蚀合金 ×3	轻型钢材 ×3、耐腐蚀合金 ×3、配备书 · 特殊	S; 风雨结晶 · 小 ×3 SS: 特级 · 超硬质钢铁 ×3	55/6/11 分钟	【报】士兵名簿 : 马洛 【完】士兵名簿 : 纳拿巴
	侦察据点防卫战	☆ 6	风雨结晶 · 小 ×2、优质木材 ×3、大型钢瓶 ×3	优质木材 ×3、大型钢瓶 ×3、配备书 · 特殊	S: 风雨结晶 · 小 ×3 SS: 超优质稀有金属 ×3	43/5/08 分钟	
	紧急护卫作战	☆ 7	风雨结晶 · 小 ×2、高级玉钢 ×3、轻型铁丝 ×3	高级玉钢 ×3、轻型铁丝 ×3、特级配备书 · 通用	S: 风雨结晶 · 小 ×3 SS: 特级 · 黑金竹 ×3	58/6/13 分钟	
紧急救助命令	内地防卫作战	☆ 7	风雨结晶 · 小 ×2、高耐久钢材 ×3、高转数风扇 ×3	高耐久钢材 ×3、高转数风扇 ×3、上级配备书 · 特殊	S: 风雨结晶 · 小 ×3 SS: 特级 · 钢材 ×3	46/6/15 分 15 秒	【报】士兵名簿 : 希琪 【完】士兵名簿 : 吉尔迦
	兵团支部防卫作战	☆ 7	风雨结晶 · 小 ×2、优质皮革 ×3、高压钢瓶 ×3	优质皮革 ×3、高压钢瓶 ×3、特级配备书 · 通用	S: 风雨结晶 · 小 ×3 SS: 特级 · 冰爆石 ×3	40/6/11 分钟	
	续 · 紧急救助命令	☆ 8	风雨结晶 · 中 ×2、高级玉钢 ×4、刚性铁丝 ×4	高级玉钢 ×4、刚性铁丝 ×4、风雨结晶 · 中	S: 风雨结晶 · 中 ×3	49/6/15 分 15 秒	

调查可能区域	任务名	难度	初次完成报酬	完成报酬	评价报酬	S 评价参考标准 讨伐数 / 完成副任务数 / 用时	【报】调查报酬 【完】完全调查报酬
身经百战的战士们	前去救助市民吧	☆ 8	风雨结晶 · 中 ×2、高级玉钢 ×4、大型钢瓶 ×4	风雨结晶 · 中、高级玉钢 ×4、大型钢瓶 ×4	S: 风雨结晶 · 中 ×3 SS: 特级 · 超硬质钢铁 ×3	55/7/19 分钟	【报】士兵名簿 : 奇斯 【完】士兵名簿 : 艾尔文
	大规模火力战	☆ 9	风雨结晶 · 中 ×2、高级玉钢 ×4、轻型铁丝 ×4	高级玉钢 ×4、轻型铁丝 ×4、风雨结晶 · 大	S: 风雨结晶 · 中 ×3 SS: 一级 · 火药 ×3	60/6/15 分 30 秒	
超人类	紧急共同作战	☆ 8	风雨结晶 · 中 ×2、高压钢瓶 ×4、特级 · 超硬质钢铁 ×4	风雨结晶 · 中、高压钢瓶 ×4、特级 · 超硬质钢铁 ×4	S: 风雨结晶 · 大 ×3 SS: 赤热结晶 ×3	79/6/16 分 15 秒	【报】士兵名簿 : 奇兹 【完】士兵名簿 : 汉尼斯
	夹击与歼灭	☆ 7	风雨结晶 · 大 ×2、高转数风扇 ×4、特级 · 超硬质钢铁 ×4	高转数风扇 ×4、特级配备书 · 通用、特级 · 超硬质钢铁 ×4	S: 风雨结晶 · 大 ×3 SS: 设计图碎片 · 小 ×3S	55/6/09 分钟	
	被差遣的人，守护的人	☆ 7	风雨结晶 · 大 ×2、高耐久钢材 ×4、超优质稀有金属 ×4	超优质稀有金属 ×4、高耐久钢材 ×4、特级配备书 · 通用	S: 风雨结晶 · 大 ×3 SS: 一级 · 火药	49/4/9 分钟	
	墙外决战	☆ 8	风雨结晶 · 大 ×2、轻型钢材 ×4、超优质稀有金属 ×4	超优质稀有金属 ×4、轻型钢材 ×4、风雨结晶 · 中	S: 风雨结晶 · 大 ×3 SS: 赤热结晶 ×3	64/7/12 分钟	
决战的狼烟	发掘护卫任务	☆ 9	一级 · 钢材 ×10、优质皮革 ×5、高耐久钢材 ×5	优质皮革 ×5、高耐久钢材 ×5、特级配备书 · 特殊	S: 高耐久钢材 ×3 SS: 设计图碎片 · 小 ×3	53/5/11'28	【报】士兵名簿 : 萨克雷 【完】士兵名簿 : 皮克希斯
	中继据点防卫战	☆ 8	一级 · 冰爆石 ×10、高级玉钢 ×5、大型钢瓶 ×5	高级玉钢 ×5、大型钢瓶 ×5、特级配备书 · 特化	S: 大型钢瓶 ×3 SS: 一级 · 火药 ×3	53/6/11 分钟	
	发现巨人群	☆ 9	一级 · 黑金竹 ×10、高转数风扇 ×5、特级 · 超硬质钢铁 ×5	w 特级配备书 · 特殊、高转数风扇 ×5、特级 · 超硬质钢铁 ×5	S: 高转数风扇 ×3 SS: 赤热结晶 ×3	61/6/13 分 30 秒	
绝不可侵犯的领域	挖掘据点防卫战	☆ 9	一级 · 钢材 ×10、优质木材 ×5、轻型钢材 ×5	优质木材 ×5、轻型钢材 ×5、特级配备书 · 特殊	S: 优质木材 ×3 SS: 设计图碎片 · 小 ×3	51/6/11 分 30 秒	【报】士兵名簿 : 达兹 【完】100000 金钱
	训练兵救援作战	☆ 9	一级 · 冰爆石 ×10、高级玉钢 ×10、轻型铁丝 ×5	高级玉钢 ×5、轻型铁丝 ×5、特级配备书 · 特殊	S: 轻型铁丝 ×3 SS: 一级 · 火药 ×3	65/6/12 分 30 秒	
	死守古城据点吧!	☆ 9	一级 · 黑金竹 ×10、高级玉钢 ×5、高压钢瓶 ×5	高级玉钢 ×5、高压钢瓶 ×5、风雨结晶 · 大	S: 高级玉钢 ×3 SS: 赤热结晶 ×3	55/6/10 分 15 秒	
	救援伤兵作战	☆ 9	一级 · 钢材 ×10、优质皮革 ×5、特级 · 超硬质钢铁 ×5	特级配备书 · 特殊、优质皮革 ×5、特级 · 超硬质钢铁 ×5	S: 优质皮革 ×3 SS: 设计图碎片 · 小 ×3	60/7/13 分钟	
	墙内外的死斗	☆ 9	一级 · 冰爆石 ×10、优质木材 ×5、超优质稀有金属 ×5	超优质稀有金属 ×5、优质木材 ×5、风雨结晶 · 大	S: 风雨结晶 · 大 ×2 SS: 一级 · 火药 ×	90/6/20 分钟	

地狱模式开荒要点

在地狱模式中敌人的攻防能力大幅度提升，而玩家的武器耐久和瓦斯存量的消耗速度也会大幅上升，同时还能获得很多只有在地狱模式下才能获得的稀有素材并由此打造出全新的装备，因此推荐玩家在一周目将全部角色好感度刷满获得所有技能、策略、强化军备，巨人研究所达到满级，装备方面最好强化到最终进化形态的前一级（同时进行充分的补强，锋利度能够达到 1000 以上为佳），推荐武器为带有燃烧效果的热能剑系列（对杂兵）以及高攻击力的烈破枪刃系列（对 BOSS），打造出足够强力的装备后再挑战地狱模式。

技能和道具方面必不可少的有连续冲刺、空中移动、准备周到、决战、道具大师 Lv3 以及决战的狼烟，空中急救处置（受到攻击时及时在空中补血以防落地后被追打致死）、急速落下攻击、回旋斩、连击、巨人知识 Lv3 等也是可以考虑的技能。另外另一种攻略配置是使用汉吉友好等级 Lv7 的技能“巨人杀手”（可以不破坏双脚就能捕获 7m 或 15m 的巨人），装备这个技能后，在战场上尽量设置补给据点和驻扎据点，在捕获枪补给充足的情况下，在地狱模式里是安全清理杂兵的神器，可以充分利用。

据点管理方面建议在战场上最少要优先设置 1～2 个驻扎据点（补充信号弹）、之后就是尽量设置制造据点 / 补给据点了。

■仅能在地狱模式下获得的素材

素材	获得关卡 / 敌人
新型高耐久钢材	咆哮
特殊钢铁板	原始的欲望
结实的齿轮	巨人捕获作战
一级 · 特殊钢材	实验
陨铁	实验
大块赤热结晶	第 57 次墙外调查
超大型钢瓶	第 57 次墙外调查
闪亮的巨人结晶	女巨人 / 紧急讨伐 : 女巨人模型 BOSS
新型轻型钢材	紧咬不放
特殊加工皮革	紧咬不放
超轻型钢丝	选择与结果
优质锻造钢铁	选择与结果
超刚性钢丝	战士动摇了
设计图碎片 · 中	战士动摇了
精巧的齿轮	厄特加尔城
超高压钢瓶	厄特加尔城
超高转数风扇	厄特加尔城
优质耐腐蚀合金	真正的名字
消音机构 · 高机能版	叛变的战士
特级 · 火药	突击
特级 · 特殊机构	咆哮
巨大赤热结晶	无名英雄
设计图碎片 · 大	无名英雄
超巨大结晶	无名英雄 / 紧急讨伐 : 超大型巨人 BOSS
妖异的巨人结晶	紧急讨伐 : 野兽巨人模型 BOSS
巨人牙块 · 大	紧急讨伐 : 尤米尔巨人模型 BOSS
巨人大硬甲块	紧急讨伐 : 铠甲巨人模型 BOSS



■关于七色水滴

七色水滴是可以突破补强限界的物品，使用七色水滴作为特殊素材可以将装备的补强值提升至 99 以上，在游戏中可以通过捕获巨人的方式在关卡结算时随机获取，但目前为止并没有总结出固定入手的方式。不过在调查模式中有一定规律，就是坚持每关都捕获巨人的话，那么每隔数关基本可以固定获取一个，总之如果玩家想要尽可能强化自己的装备的话，就尽量多打调查模式多捕获吧。

奖杯一览

奖杯总数	40	铜杯	20	银杯	16	金杯	3	白金	1

奖杯说明

本作奖杯设置类似于前作，依然充斥着海量的刷刷刷内容，对于追求白金的玩家来说要花费的时间不会少。在不使用 DLC 关卡的前提下，推荐的白金顺序是剧情模式通关→适当提升装备和技能后，重玩一遍剧情模式以解锁全关卡 S 评价及完成全部紧急讨伐→完成全部调查模式关卡及 S 评价→将全部角色友好等级达到最大（在攻略剧情模式和调查模式途中不放过任意一个交流对话机会的话应该能完成大半）→提升装备，攻略地狱模式→在另击模式中将一名原作角色等级升到最大 / 在地狱模式下刷刷刷完成全装备图鉴。

白金难度	9/10
白金所需时间	70 ~ 80 小时（使用 DLC 且规划得当）/100 小时以上（初次接触本作的玩家）
在线奖杯	无
有无可能会错过的奖杯	无
有无奖杯 BUG	无
难度是否影响奖杯获得	是，必须要地狱模式通关

总有一天我们绝对会攻破……隐藏着真相的城墙
解锁条件 获得所有奖杯

没问题……你继续努力吧
解锁条件 在剧情模式序章第1话的训练中获选为最优秀人员
获得方法 条件为序章第1话获得S级评价+最终训练获得第1名，具体可参看前文攻略，最终训练时建议优先选择有两个目标的大型巨人模型攻击（记得先破坏脚部再破坏颈部），这样得分会比较容易超过莱纳和米卡莎，获得第一名。

这一步对我们人类来说将会是一大进步
解锁条件 完成剧情模式第1章

你眼里看到了什么?
解锁条件 完成剧情模式第2章

这也没办法啊，这世界就是如此残酷
解锁条件 完成剧情模式第3章

你……就抬头挺胸活下去吧
解锁条件 完成剧情模式第4章

那种东西你想围几次我都可以
解锁条件 完成剧情模式第5章

那个士兵奋战到了最后一刻
解锁条件 完成剧情模式





因为我对这个世界的真实面貌还一无所知
解锁条件 完成25%以上的调查任务

现在自己该做什么
解锁条件 完成50%以上的调查任务

我答应你，我一定！！会消灭那些巨人！！！
解锁条件 完成所有调查任务
获得方法 调查任务全部共64个，由于涉及鉴赏室中士兵名簿的解锁，因此需要全部以S级评价完成（可以不用SS），所以建议通关后在技能和装备方面强化充分后再来挑战，争取一遍过拿全S以节省时间。关于调查模式各关卡的S评价参考标准可参看前文调查任务部分（注：各关标准仅为参考，非绝对确定数据）。

这个人确实是不可多得的人才
解锁条件 任一章节获得S战绩评价

不战斗的话决不可能赢
解锁条件 剧情模式的所有章节皆获得S战绩评价
获得方法 关于剧情模式的全章节S评价标准请参看前文剧情流程攻略部分（注：各关标准仅为参考，非绝对确定数据），一周目攻略时难度偏大，建议通关后重打时，结合剧情模式全紧急讨伐对象一起完成。

好大……那家伙是什么……
解锁条件 第一次成功讨伐紧急讨伐对象

我要把他们全部驱逐！！从这个世界上……一个也不留！！
解锁条件 讨伐了剧情模式所有章节的紧急讨伐对象
获得方法 关于剧情模式的全章节紧急讨伐对象出现条件请参看前文剧情流程攻略部分，在关卡中按OPTIONS键调出菜单后，按△键可查看。

要跟巨人对抗，我们的情报总是不够
解锁条件 鉴赏室达成率达25%以上

如果有不明白的事，只要弄清楚就好
解锁条件 鉴赏室达成率达50%以上

外面的世界一定是墙内的好几倍大！
解锁条件 鉴赏室达成率达100%
获得方法 鉴赏室中的武器装备图鉴是整个游戏最耗时的奖杯，因为许多装备的最终形态强化都需要用到地狱模式下的专有素材，因此实质上这个奖杯也相当于要求玩家通关地狱模式+各种刷刷刷，所以这个奖杯一般都是放在最后一个完成，建议灵活使用兵团策略中的"编组资材回收班"以提升效率，地狱模式专有素材的获取途径请参看前文地狱模式开荒部分。此外马匹中有两匹马是在农村购买，不要忘了。如果有购买三个DLC关卡"女神的救赎"、"生态调查任务"、"王牌的证明"的话，刷起来还能更快些。另外，地狱模式下第3章第5话攻略女巨人会是一个难点，需要一点运气，所以可能会卡一下玩家。

喔……身手不错……
解锁条件 主角的等级达到MAX
获得方法 剧情模式+调查模式+地狱模式的攻略过程中应该能够自然达成。

抱歉……我是个天才
解锁条件 1个角色的阶级达到MAX
获得方法 游玩另击模式选择其他原作角色即可，可以使用几个具有巨人化能力的角色刷困难难度的关卡以提高经验获取效率。

献出心脏吧！！
解锁条件 开启所有可使用角色
获得方法 参看前文攻略中全角色使用解锁条件即可。

第一次成功达成奇袭攻击
解锁条件 成功达成奇袭攻击

应該可以！！宰了你了！！
解锁条件 用钩驱动讨伐巨人

只要大家同心协力，一定能成功！
解锁条件 发动队友行动

能避开最糟糕的情况，真的是太好了……
解锁条件 帮助伙伴100次以上

我已经可以完全控制自己了
解锁条件 回避巨人的攻击100次以上
获得方法 只需要成功回避即可，不需要按三角键发动钩驱动。

我还要……杀更多……
解锁条件 讨伐数合计超过1000个

我的特技是……把肉削下來
解锁条件 身体部位总破坏次数超过2000次

这是真正的敬礼！
解锁条件 拉拢伙伴的次数超过100次

这个世界打从一开始就是地狱。
解锁条件 我军的死亡总数超过100次

我很羡慕你们……有比自己性命更重要的东西……
解锁条件 副任务完成100次以上

尽量避免对我们不利的战斗
解锁条件 战斗中设置据点100次以上

你不用这么客气啦
解锁条件 提升友好阶级

少说蠢话了，我本來就很爱讲话……
解锁条件 1个角色的友好度达到MAX

当女神其实也还不赖呢
解锁条件 所有角色的友好度达到MAX
获得方法 前文攻略部分已经提过，首先将克里斯塔的友好等级提升到5级学到被动技能“友爱”，之后将里维的友好度提升到4级后可以在兵团营运的策略中追加“清扫强化周”（容易提升友好度和声望），依靠这两项功能，再反复速刷调查任务中的“古城扫荡战”，同时配合送礼以及交流对话选项即可高效率提升各角色好感。

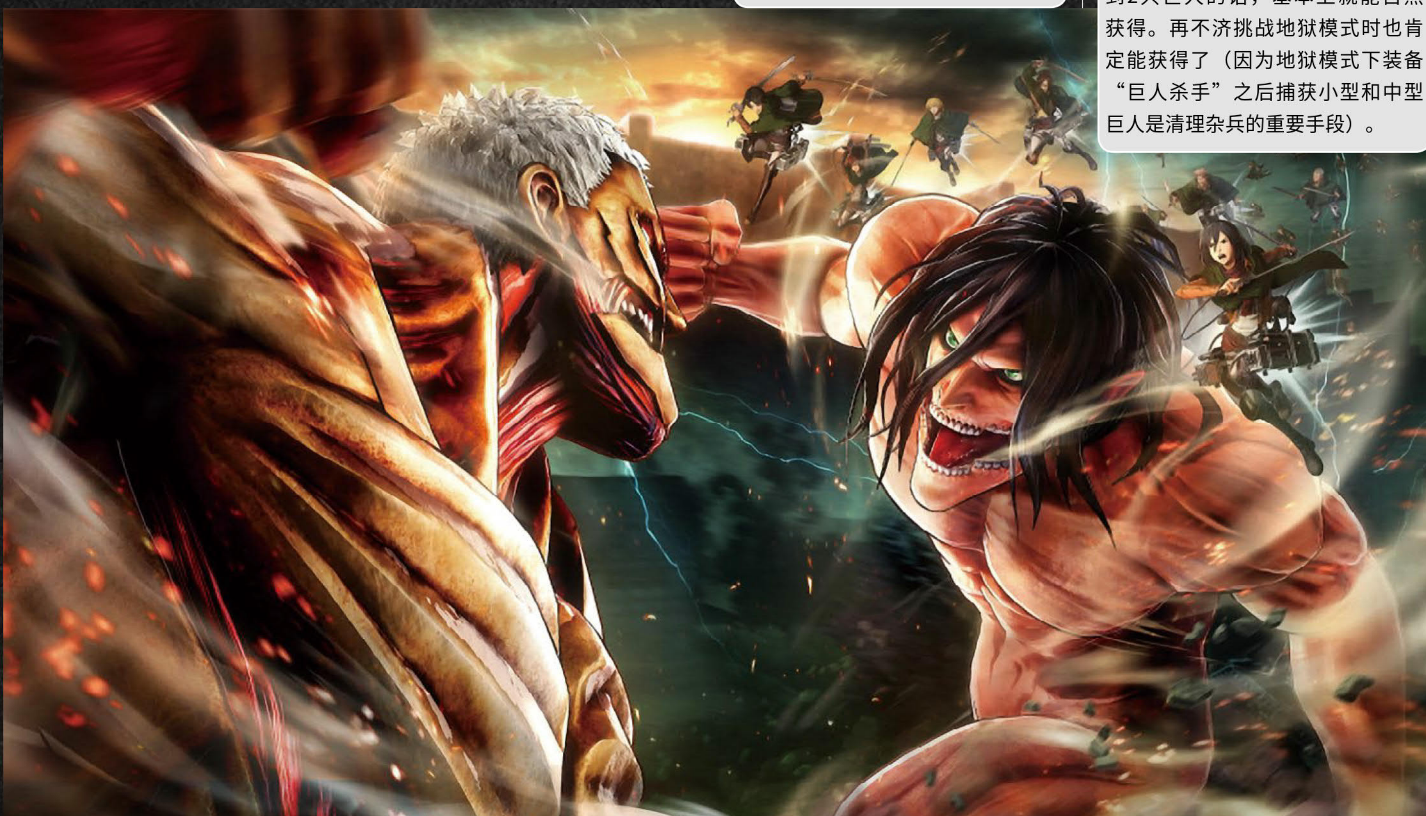
我可以拿这个吗?
解锁条件 赠送礼物50次以上
获得方法 刷全角色友好度的过程中自然而然应该能拿到吧。

只要还肯奋战就不算输
解锁条件 使用自由之翼1000个以上
获得方法 使用自由之翼的主要途径是强化军备、使用策略和训练所训练（训练所训练应该是最快的）。

都给我闭嘴，全部投资在我身上就对了！！
解锁条件 花费的兵团资金超过100000
获得方法 刷其他角色的友好等级少不了要购买大量礼物，100000资金一眨眼就用掉了。

无论是什么训练只要认真执行……总有一天就能帮上人类的忙
解锁条件 所有训练的修练度达到MAX
获得方法 肯砸自由之翼的话还是很快的（毕竟也有消费自由之翼1000个的奖杯需要完成），如果不想浪费自由之翼那就尽量选择共同练习好了。

那可是……超令人兴奋的喔
解锁条件 巨人研究所的等级达到MAX
获得方法 在剧情模式和调查模式全通的过程中，每关能保持捕获1到2只巨人的话，基本上就能自然获得。再不济挑战地狱模式时也肯定能获得了（因为地狱模式下装备“巨人杀手”之后捕获小型和中型巨人是清理杂兵的重要手段）。



文 北山杉&三日月 美编 NINA

PS4	XOne		
孤岛惊魂 5		**UbiSoft**	
Far Cry 5		主视角射击	中文版
2018 年 3 月 27 日	本地 1 人 / 在线 2~12 人	无对应周边	
售价为 420 港币			

对应游戏版本：1.04

※Steam版同步发售

时隔 4 年，“《孤岛惊魂》系列”再次迎来了最新作的发售，这次育碧为玩家带来了一个广阔、自由、与世隔绝的蒙大拿州，玩家将在此处和统治这里的邪教徒展开殊死搏斗。本作不但继承了系列的核心玩法，配乐和画面也得到了不小的提升，地图编辑器的加入更是让许多玩家可以一展自己的才华。下面就让我们一同进入希望郡，来感受这片法外之地的迷幻与疯狂吧。

FARCRY5



蒙大拿州入境需知

基本操作

步行

Xbox One版	PS4版	作用
A	×	攀爬/躲避（空手状态按下L2后）
X	□	换弹/交互/切换射击模式（菜单中）
Y	△	更换成上一把武器/治疗（按住）/切换子弹类型（菜单中）
B	○	蹲伏
LB	L1	呼出武器菜单（按住）
LT	L2	瞄准
RB	R1	投掷/格挡（空手状态按下L2后）
RT	R2	射击/使用近战武器/投掷近战武器（需要先瞄准）
LS	L3	冲刺
RS	R3	近战攻击/击倒
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	使用望远镜
方向键↓	方向键↓	投掷石头
方向键←/→	方向键←/→	命令雇佣兵
Menu	触控板	呼出游戏菜单
View	OPTIONS	呼出暂停菜单

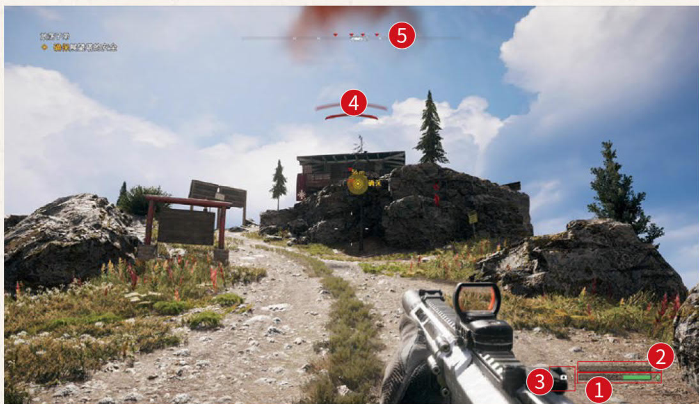
陆地/水上载具

Xbox One版	PS4版	作用
A	×	换座位
X	□	进入/离开载具
Y	△	切换武器/治疗（按住）
B	○	手刹车/探身（乘客时）
LB	L1	射击
LT	L2	减速
RB	R1	投掷
RT	R2	加速
LS	L3	自动驾驶
RS	R3	按喇叭
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	切换电台
方向键↓	方向键↓	切换投掷道具
方向键←/→	方向键←/→	命令雇佣兵
Menu	触控板	呼出游戏菜单
View	OPTIONS	呼出暂停菜单

空中载具（飞机/直升机）

Xbox One版	PS4版	作用
A	×	加速/上升
X	□	进入/离开载具
Y	△	切换载具武器
B	○	减速/下降
LT	L2	轰炸视角
RB	R1	导弹/火箭炮或信号弹
RT	R2	射击或投掷炸弹
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
Menu	触控板	呼出游戏菜单
View	OPTIONS	呼出暂停菜单

注：在1.03版中，飞机载具的“加速”和“减速”的操作说明写反了，上表为正确操作。



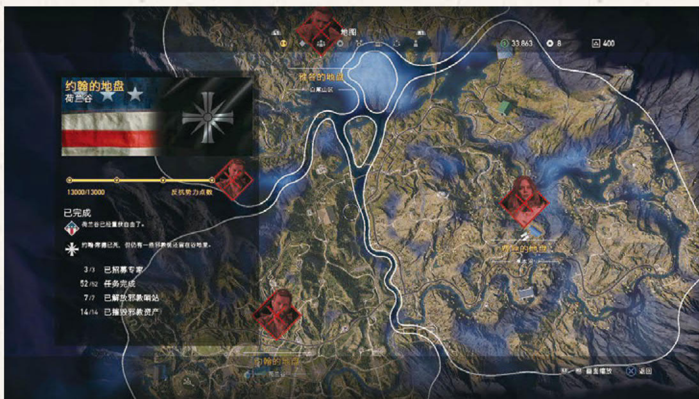
1.HP
2.护甲值
3.蹲伏指示器/投掷物种类/武器弹药余量
4.敌人警觉槽
5.罗盘

主线推进和抵抗值

和大部分育碧开放世界类似，本作的玩法可以概括成四个字：解放区域。玩家需要在希望郡的三大区域内完成各种大大小小的任务来积累“抵抗值”。获得抵抗值的方法有很多，根据获得抵抗值的量从多到少排列为：剧情任务、支线任务、解放邪教哨站、救人/炸毁指定建筑或载具/杀死重要目标。其中剧情任务一般关系到强力雇佣兵的加入，而支线任务则是一些强力道具或者装备的解锁，具体奖励可以通过菜单中的“日志”来查看。

抵抗值每累计三分之一，该区域内的敌人数量会增加，玩家遇到的敌人也会从步行的杂兵渐渐变成来自空中的战斗机或者直升机，与其同时该区域内的友军数量也会增加。本作的主线任务也是通过积累抵抗值来触发，每个区域的抵抗值满了之后便是与该区域头目的最终决战。每解放一个区域，该区域敌人的数量都会大量减少，针对玩家的攻击力度也会降低至最低水平。

因此本作的主线推进方法非常简单粗暴，只要玩家乐意，游戏中的绝大部分任务，包括剧情任务都可以无视，只要不放过探索途中遇到的随机事件（诸如救人质或者杀死重要目标），



抵抗值积累的速度还是非常快的。

鉴于在最后一阶段中，区域内的敌人会开始利用空中力量来攻击玩家。敌人的空中载具在本作中是一个非常讨厌的存在，玩家在地面上一些躲闪以及还击的手段在对付它们时都不太管用。这里建议玩家进入第三阶段后就停止探索，专心完成剧情任务或者支线任务来快速积累抵抗值并触发区域的最终任务。只要解决掉区域头目，区域内的敌人就会大幅度削弱，玩家探索、完成任务或者解放据点的效率也会大大提高。

特长和挑战

本作取消了系列前几作的等级和经验值系统，玩家在游戏中所做的一切都不会获得经验值。取而代之的是特长和挑战，前者类似于前作的技能，根据功能的不同分为了五大类，玩家可以根据自己需要消耗特长点数来学会技能。

特长点数的获得方法有两个：挑战和收集特长点数杂志。前者可以通过查看菜单的“挑战”来确认，本作中的绝大部分挑战完成难度都很低：突击类挑战需要玩家“花式杀敌“，每种武器和投掷物都用一下就可以了；世界类挑战数量很少，但完成难度是四大类里最低的；雇佣兵则需要同伴击杀一定数量的敌人，和武器类似，同伴加入后就指派他们出来和你并肩作战；狩猎则是四大类挑战最繁琐的一类，并且完成率直接和成就/奖杯挂钩。

杂志分布在场景的每个角落，一般一个地点只会找到一本，具体位置可以参考下文的“全特长杂志位置一览”部分。除了“末日预备者储物箱”。“末日预备者储物箱”是本作中新加入的一种收集，玩家只要来到指定地点并和黄色纸条互动就能触发一个支线任务，按照提示解开谜题就能获得大量的资源作为奖励，其中就包括了三个特长点数（三本杂志）以及大量的金钱。

关于特长的习得顺序，无论玩家是否在意成就/奖杯的取得，“生存专家”下的“收割”大师以及“刺客”下的锁匠都是优先必学的技能，前者可以增加玩家从狩猎动物和收获植物所获得奖励，狩猎相关的挑战会简单很多；后者则可以打开游戏中除了特定钥匙才能打开的锁以外所有的锁（包括电子锁），学会后游戏中基本上



90% 的锁都可以直接打开。另外一些推荐优先学会的特长有提高武器携带量的“额外皮套”和“武器收藏家”以及增加玩家移动手段的“爪钩”、“空降”和“飞鼠装”。“领袖”一栏的特长除了“领导能力”外都没有习得的必要，可以放到最后再解锁。

探索和情报获取

和等级以及经验值一并被取消的还有“爬信号塔”，这次开地图的意义并不是很大，因为地图的关键地点大多会直接在获取情报后直接显示在地图上。情报的获取方法有几种，最简单的就是和 NPC 对话，可以对话的 NPC 头顶上会有明显的提示，根据提示符号的图案不同，提供的情报也会不同。

另一种方式则是找到地图或者杂志，它们一般会放在一些哨站或者可调查地点里面，玩家解放哨站后别忘了搜刮一下，游戏本身也会在玩家靠近这类收集品时显示符号以提醒玩家。前者提供的情报为周边地区快速移动点的位置，后者则是一些动植物的所在地。只要玩家收集了相关情报，情报就会立即显示在地图上，之后这些道具就没用了，玩家可以将其卖给商人大赚一笔。

伊甸之门对抗基础

潜行和哨站

本作的潜行和前作相比是没换汤也没换药，无论是操作还是要点都完全一样。处于蹲伏状态的玩家会更难被敌人发现，使用没装备上抑制器的武器、攻击敌人或者是使用装备上抑制器的武器射击场景都会让敌人察觉到玩家的存在，之后敌人会迅速靠近玩家的位置并开始攻击玩家。值得注意的是，本作敌人的视线范围和敌我双方的位置、距离以及敌人本身的兵种（显示为准星的狙击兵有着最远的视线范围）相关。

潜行一般只会用在攻略哨站的时候。哨站也依然是老样子，每个哨站都会有一到三个警报器，玩家可以通过顶端的绿灯来判断警报器的位置。关闭警报器的方法有很多，除了老老实实靠近手动关闭以外，玩家还可以利用消声武器直接将警报器的开关打烂，不过玩家在射击前需要注意附近有没有敌人，要不然被听到的话也同样会引起敌人注意。

虽然本作是一个开放世界，但哨站却是一个相对独立的存在。因为只要警报不响，无论哨站内打得如何热火朝天，外面的敌人一般都不会管，这同样也是游戏设定的一部分。因此本作攻略哨站其中一个比较简单粗暴的打法就是先用消声武器把所有警报器打烂，然后随意发挥。毕竟只要警报不响，敌人就不会有增援，玩家需要对付的就只剩一些位置早就被望远镜标出来的杂兵而已。



值得注意的是，正如上文所说道的一样，本作取消了等级以及经验值的概念，因此以往纠结于通过“不被发现不引发警报”解放据点以获得经验值奖励的做法已经没多少意义。“不被发现不引发警报”的奖励变成了比较鸡肋的金钱奖励，说实话意义不大。这也算是开发团队变相鼓励玩家用不同方式游玩的手段之一，只要玩家开心，解放哨站的方法其实远远不止一种，玩家可以发挥自己的想象力用不同的方式来玩这款游戏。

雇佣兵



雇佣兵是本作中玩家的同伴，除了部分主线任务外，他们可以随时随地被玩家呼唤出来然后与你并肩作战。雇佣兵分成两种：战士和专家。前者可以说是随处可见，只要玩家看到一个非剧情角色的 NPC 拿着枪，那么他就可以被招募并成为你的同伴。士兵的战斗能力比较“朴实无华”，根据兵种的不同，他们的攻击手段也会不同，另外他们还能随着击杀数成长来获得技能。每个士兵拥有两个技能，技能中既有攻击技能，也有能提供玩家各种便利的辅助技能。

专家就没那么常见了，他们都是一些玩家完成剧情任务才会加入的狠角色，个性十足而且各具特色。每位专家都拥有独一无二的技能，而且这些技能并不需要击杀数来解锁。在游戏中，玩家能在每个区域找到三位专家。

无论是士兵还是专家，他们都是不死的。倒下后一段时间如果玩家没去救助的话，玩家需要等待 12 分钟时间他们才能再次被呼唤。当然，当玩家倒下的时候，他们也会靠近并尝试救助玩家。玩家也可以在主动取消指派，这样只需要等待 1 分钟雇佣兵就可以再次被指派。另外，本作同样有着友军伤害的设定，玩家的攻击能对雇佣兵造成伤害，而且还是秒杀的程度。

战斗中回复

在系列以往的游戏中，玩家的 HP 都是分成数格，只要每一格的 HP 没有被扣空，那么隔一段时间那格 HP 就会慢慢回满。在本作中 HP 被简化了一条完整的 HP 槽，虽然同样会随着时间慢慢回复，但回复速度非常慢。HP 被打空后玩家的画面会变成黑白，此时玩家再被击中数次就会倒地或者直接死亡，此时就需要玩家立即使用医疗包进行治疗了。

本作初期的难度相比之前要高上不少，其主要原因是回复基本只能依靠医疗包，而且敌人伤害很高。在系列前几作中，即便玩家没有医疗包，依然能够通过紧急治疗来回复一定程度的 HP，本作就没有这个设定，平时医疗包得省点用，要不用用光的话会使玩家在战斗中陷入极大的被动当中。

顺势疗药

和前几作一样，“战斗中嗑药”的优良传统依然健在，在本作中被更名为“顺势疗药”。顺势疗药分为奔驰、狂暴、终极猎人、终极生存者四种，除了前面两种需要用到极乐之油外，全部素材都可以通过搜刮野外植物来获得。由于本作的战斗难度提高，初期适当使用奔驰、狂暴以及终极生存者可以大大提升自己的战斗力和生存能力。终极猎人则可以帮助玩家更好地狩猎以及发现敌人。虽然在现实中磕太多药对身体不好，但在本作中嗑药并没有任何副作用，玩家甚至可以同时使用四种不同的疗药，其效果还可以重叠起来。



希望郡旅游指南

收集品

本作收集品的地位被削弱了很多，虽然数量依旧不少，但收集齐的意义不大，奖励大多都是钱或者抵抗值，相关的成就 / 奖杯也只需要玩家每种收集一种即可。本作共有漫画、威士忌酒桶、摇头娃娃、打火机、唱片和棒球卡六种收集，每种收集一开始就放在地图供玩家收集，但直到玩家触发相关支线之前，玩家都不能在地图上查看相应收集的位置，也不能从商店购买到全收集地图。

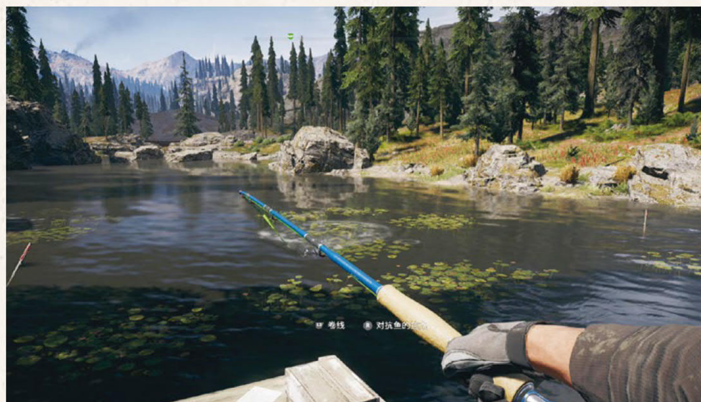
狩猎和钓鱼

玩家在本作中不再需要满地图狩猎动物以获得素材来升级自己的装备，升级装备这个系统在本作中不复存在，但狩猎却被保留了下来。狩猎成为了本作中赚钱的手段，顺便还能完成挑战来获得特长点。

和以往类似，不同动物有着不同的栖息地，但部分动物，诸如狼或者鹿这种小型生物却会无视栖息地的设定随处可见。另外一点和以往不同的是，在以前玩家需要利用冷兵器（例如弓箭）杀死动物才能获得素材，但在本作中玩家可以利用枪械攻击动物却依然能获得素材。不过用载具撞击或者利用爆炸类武器（燃烧弹、喷火器、手雷、火箭炮）只能获得一些价值很低的垃圾奖励。

钓鱼是本作新加入的户外要素，操作步骤基本和其他同样带有钓鱼小游戏的游戏类似：抛竿（鱼饵的落点不要太接近岸边）、按下 LT/L2 慢慢收绳以更好地吸引鱼、上钩后按下 RT/R2 将鱼钩住、通过右摇杆调整拉鱼的方向，保证拉的方向和鱼的逃逸方向相反，期间别忘了按下 LT/L2 收绳、绳子变红的话就停止拉鱼和收绳、如此类推直到最后把鱼钓上。在学会特长“钓鱼之王”后可以获得更多的钓饵，不同的钓饵针对不同种类的鱼，使用正确的钓饵可以更高几率钓上更重的鱼，使用错误的鱼饵却可能使鱼完全不上钩

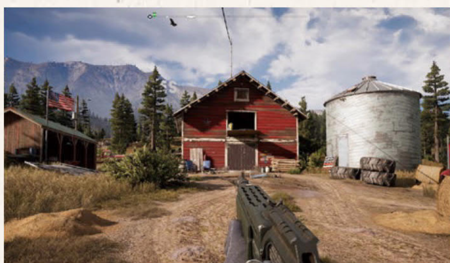
另外，生物的栖息地除了可以通过收集杂志来得知以外，玩家还可以通过留意路旁的指示牌来更新地图信息，可以查看的指示牌会有眼睛的符号提醒玩家。不过指示牌和杂志不同，杂志会将所有栖息地都显示在地图上，而指示牌只会针对某一个特定的栖息地。



全特长杂志位置一览

特长杂志就是本作的技能点，除了能在末日预备者储物箱系列支线任务中找到以外，实际上在场景的各处同样放置着很多特长杂志等待玩家去获得。以下为这些杂志的位置以及获取方法。

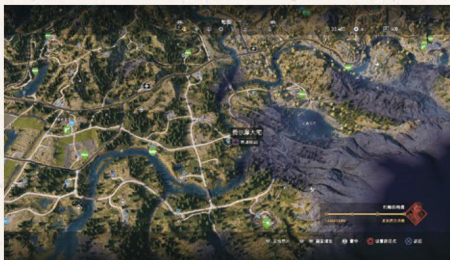
荷兰谷



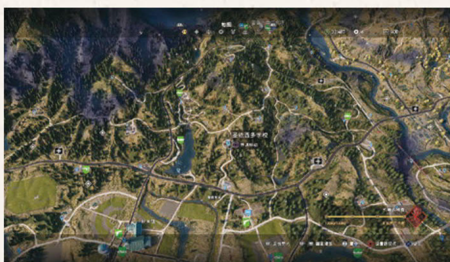
上帝羔羊教会西北边的达文波特农场，技能书在在谷仓内，玩家需要先爬上旁边的筒仓后再跳过去。



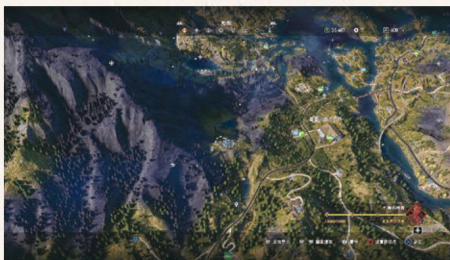
荷兰谷西南角的“伊甸之门”温室。玩家需要先跳上屋顶，再跳到旁边的谷仓，技能书就放在在风车上。



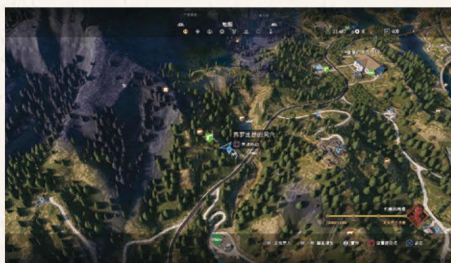
费尔摩大宅后院，杂物房下的碉堡里。



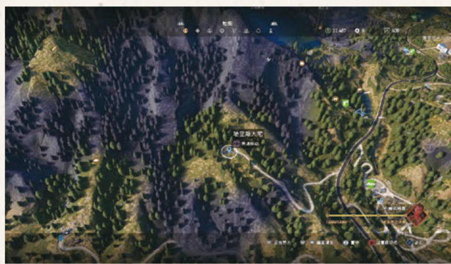
圣依西多学校，在学校外的杂物房里，杂物房的钥匙在屋顶烟囱的鸟巢里。



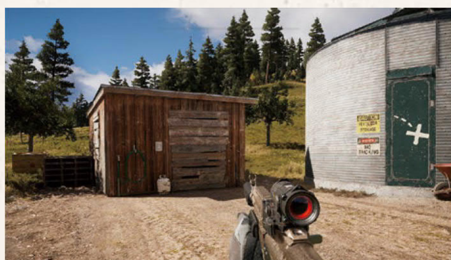
蕾蕾的南瓜农场的西边山头，在敌人营地的桌上。



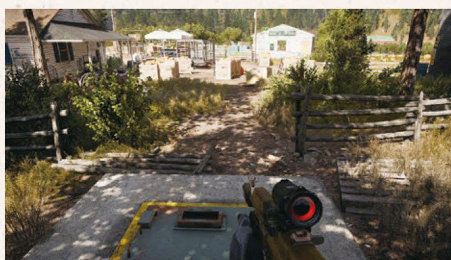
弗罗比瑟的洞穴，“蕾蕾的南瓜农场”的西南面，技能书在洞穴里。



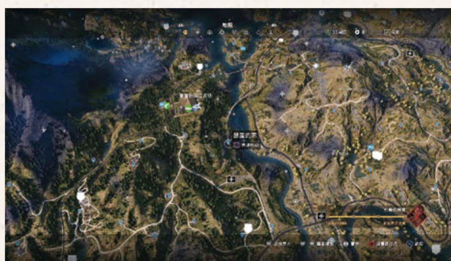
哈里斯大宅，上一个收集的西南面，大宅后院地下的碉堡里。



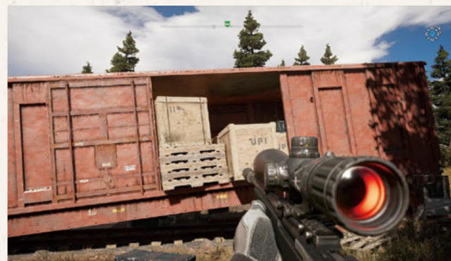
蕾蕾的南瓜农场的北面，圆景果园，筒仓旁边的小木屋，玩家需要砸开木板才能进去。



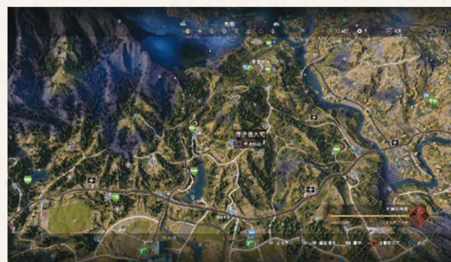
蕾蕾的南瓜农场后面的碉堡里。



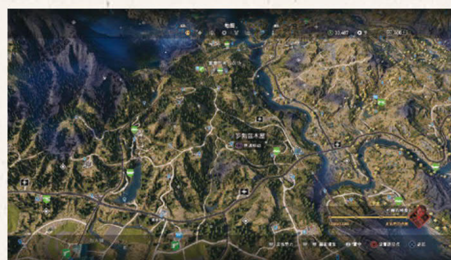
瑟盖的家位于蕾蕾的南瓜农场东南面的河边，杂志在其中一节火车车厢里。



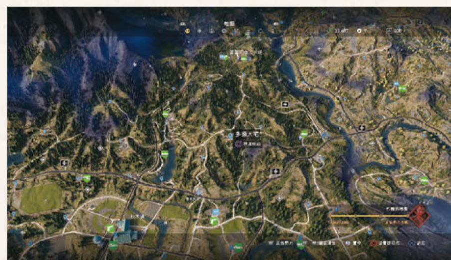
瑟盖的家再往南边走就是荷兰谷车站，杂志同样是位于一节车厢里，玩家需要先爬上箱子再从缝隙进入车厢。



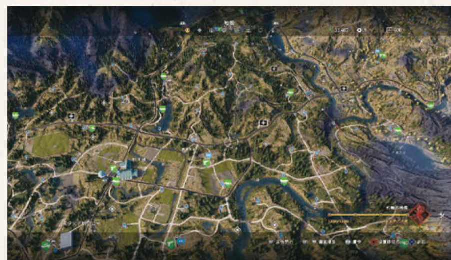
博伊德大宅后院杂物房下的碉堡里。



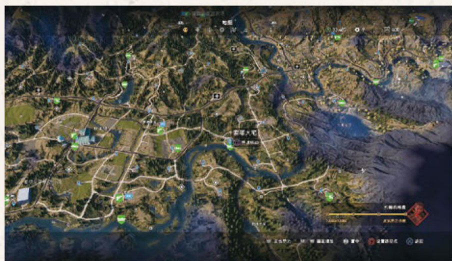
罗勃兹木屋后有一个被木板挡住的洞，打烂木板后在洞里能找到一本杂志。



多德大宅的南面，森林里会有一间非常明显的小木屋，杂志就在木屋里。



日出农场东北面的大路下有一条排水管，杂志在排水管里。



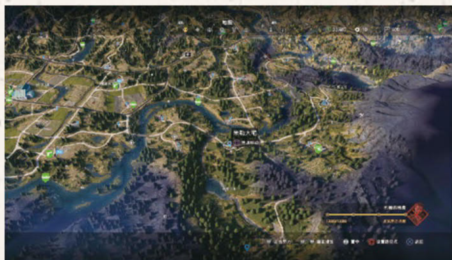
索耶大宅后院杂物房地下的碉堡里。



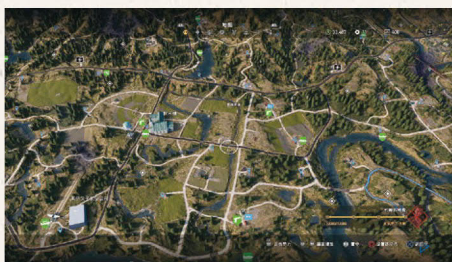
杜普瑞大宅后院的地下碉堡里。



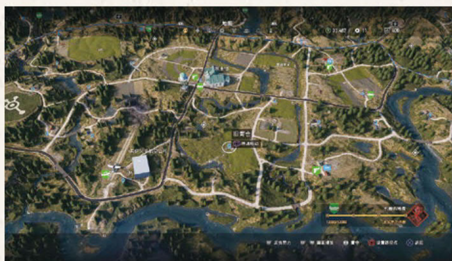
亚当斯农场位于米勒大宅的西面，沿着南面的小路一直往上走会发现一间木屋，杂志就在木屋后。



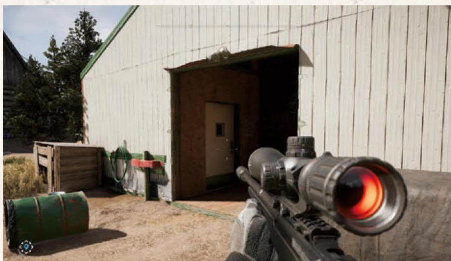
米勒大宅后院，杂物房旁边的地下碉堡里。



秋末镇的东面大路下的排水管里。



莱伊父子航空公司西面有一个名为“旧筒仓”的地点，在筒仓的顶层可以找到一本杂志。

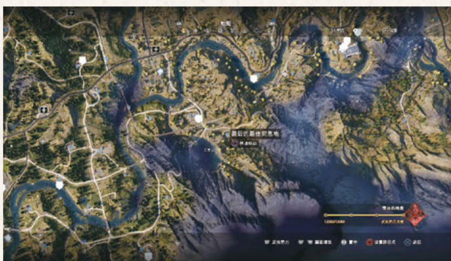


在荷兰谷西南角有一个非常明显的麦田图案，附近就是布莱伯利农场。杂志就在那个最大的农仓旁边仓库一个被锁上的房间里。没有开锁技能的话，房间钥匙就放在农仓二层。

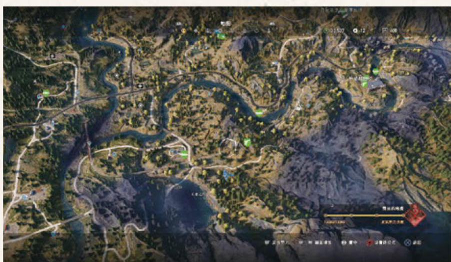


史蒂尔农场位于上帝羔羊教会旁边，杂志放在房车车顶上。

亨本河



位于希望郡监狱的西南面的最后的最佳安息地，杂志在一个坟墓里，玩家需要敲开上面的木板才能找到。



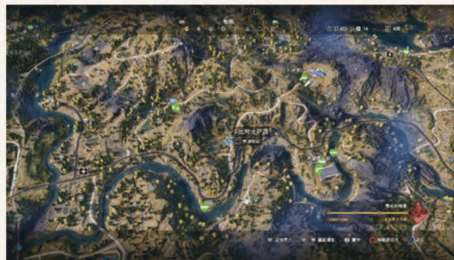
拿到上一本杂志后往北走会发现一条隧道，杂志就在隧道里。



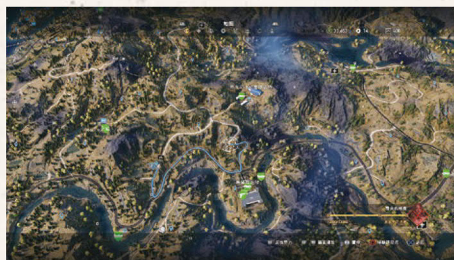
琼斯大宅位于隧道的北面，杂志在杂物房地下的碉堡里。没有学会开锁技能的话，可以在主屋里找到钥匙。



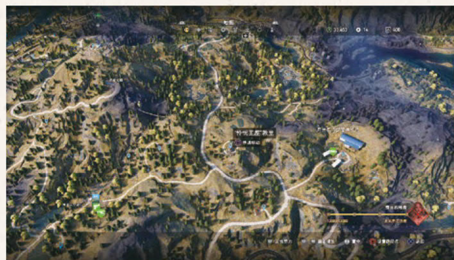
尼尔森大宅位于希望郡的西面，杂志放在睡房里。



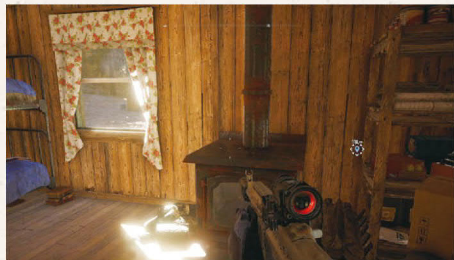
拿到上一本杂志后往北走就能发现8比特披萨店，在一张翻转的桌子旁的地上可以找到杂志。顺便一提，在这里玩家所有的伙伴都会出场并齐聚一堂。



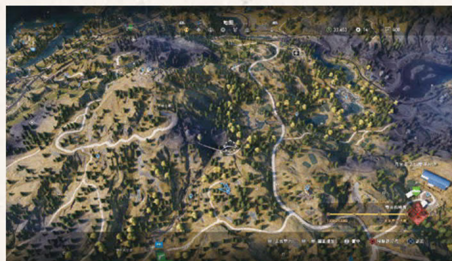
希望郡监狱北面，连接月光花活动屋停放地的隧道里。



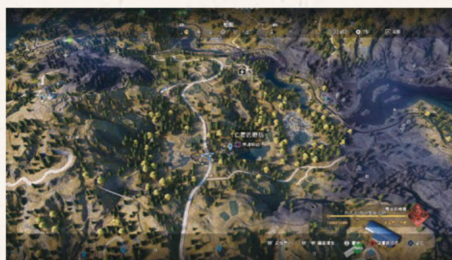
“怜悯王座”教堂位于月光花活动屋停放地的西面，杂志就放在木屋里。



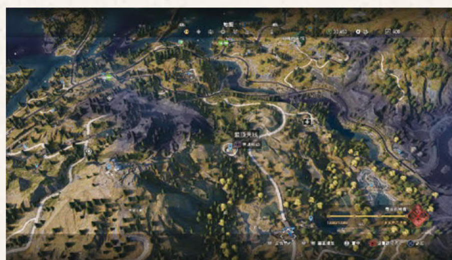
再往西走就是大自然木屋，杂志放在屋里的火炉上。



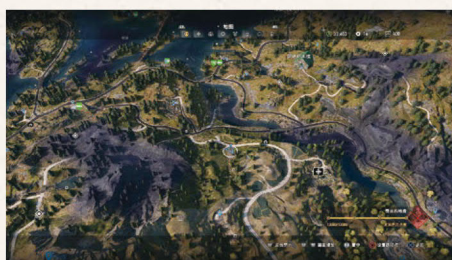
从大自然木屋出发，往北走能看到一座吊桥，不要过桥，在桥下的河边能发现一个山洞，杂志就在山洞里。



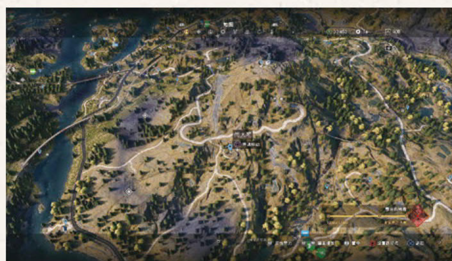
吊桥东面就是亡者的磨坊，磨坊旁边有一座桥，杂志放在桥墩旁的帐篷里。



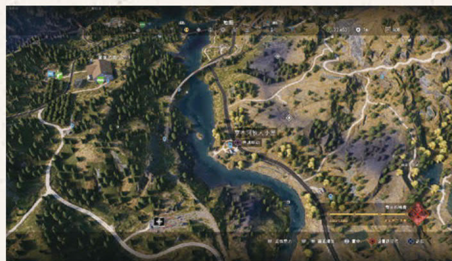
往北面走就是紫顶天线，旁边有一条滑索，利用滑索可以到达一个狩猎平台上，杂志就在平台上。



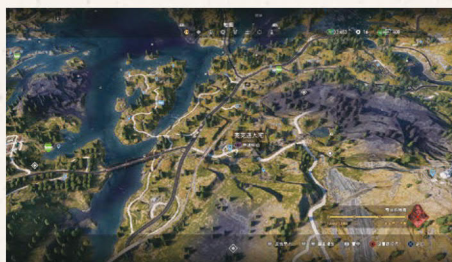
紫顶天线北面还有一间木屋和一个种植园，杂志就放在木屋里的架子上。



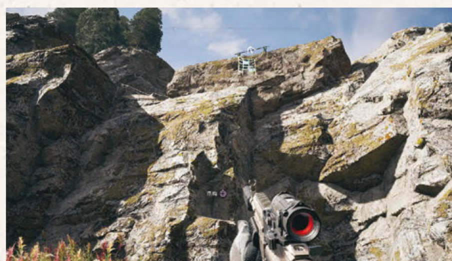
尚大宅的后面有一个小木屋，小木屋后有一块木板，打烂后能找到一本杂志。



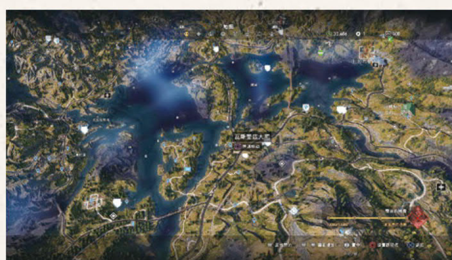
靠近蕾蕾的南瓜农场，河对面就是亨本河牧人小屋，杂志在屋子里的床上。



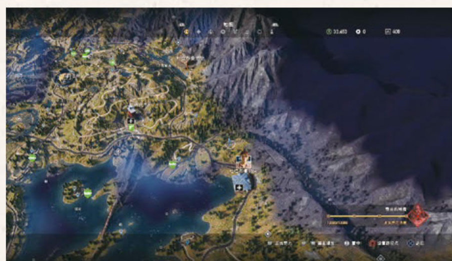
麦克连大宅位于约翰·席德雕像的西面，杂志放在屋子里的沙发上。



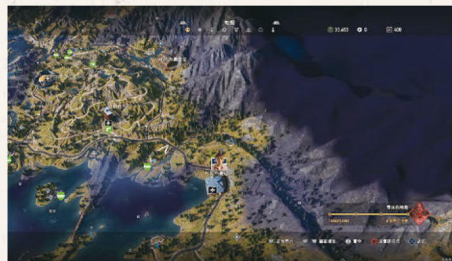
在约翰·席德雕像的北面有一个岩钝鲈的钓鱼点，河对岸有一个需要爪钩的攀登点，爬上去能找到一个山洞，杂志就在山洞里。



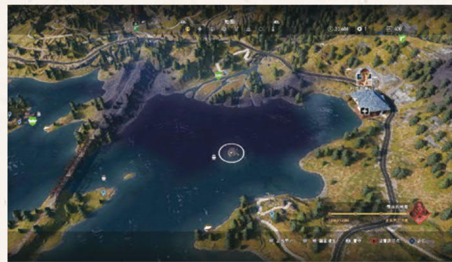
在约翰·席德雕像的西北面是瓦斯奎兹大宅，杂志就放在屋子里。



在杜拉布曼码头北面有一个信号塔，利用爪钩爬上塔顶就能找到杂志。



在杜拉布曼码头北面有一条河，从河边往北走会发现一个洞穴，洞穴前还会有一头黑熊，杂志就放在洞里面。



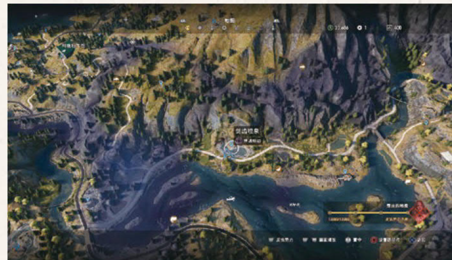
杂志放在了杜拉布曼码头西面的小岛上的帐篷里。



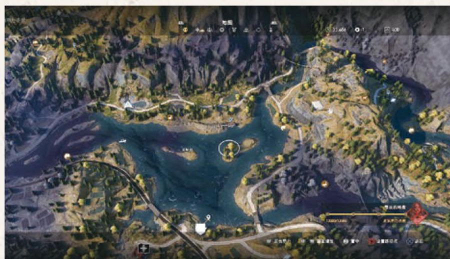
阿桃标本馆南面有一座木桥，过桥后立即往右转就能在瀑布下发现一台撞毁的卡车，杂志在卡车的后面。



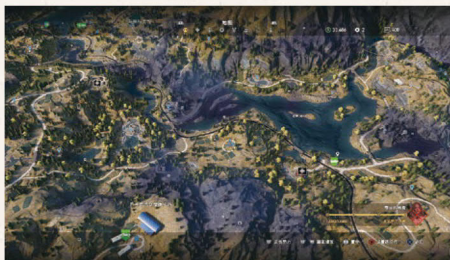
阿桃标本馆的西面山上就是“美洲狮”营地，从营地出发往东走能发现一个被木板封住的洞穴，打烂木板后就能进入洞穴并找到一本杂志。



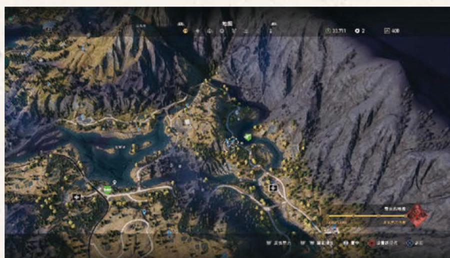
阿桃标本馆的东南面的大路旁可以发现剑齿喷泉，喷泉处有一个山洞，杂志就在山洞里。



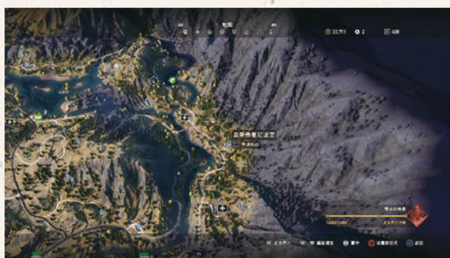
在喷泉附近有一个岩钝湖，湖上有两个小岛，杂志在东面的小岛上。



在月光花活动屋停放地的东北面有一个“极乐”的种植园，种植园的东面山坡上有一间小木屋，杂志就放在木屋里。



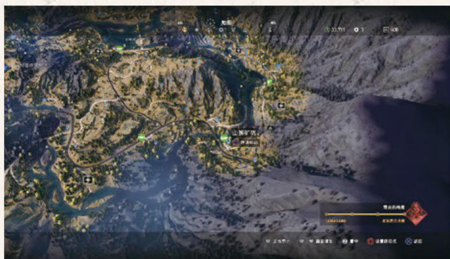
亨本河东面有一条贯穿南北的大路，中途还途径一个哨站“口哨海狸酿酒厂”，哨站北面的山坡上有一个飞机的残骸，杂志就放在飞机残骸处的地面上。



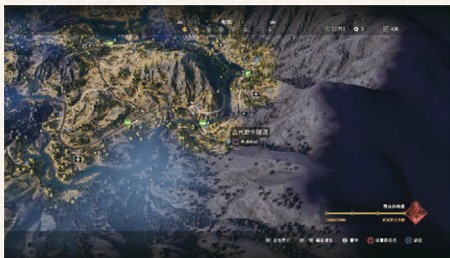
口哨海狸酿酒厂难免就是盖斯赛曼尼温室，在温室后方可以找到一个地下碉堡的入口，杂志就在碉堡里。



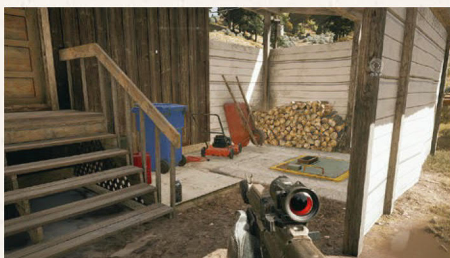
温室西面的山顶就是哈里森展望塔，杂志就放在展望塔顶层房间外的桌子上。



哨站“杰索普温室”的西南面有一个名为山狮矿坑的地点，那里有一间木屋，杂志就放在木屋里。



山狮矿坑南面就是古代野牛隧道，隧道前有一辆黄色的巴士，杂志就放驾驶座后面。

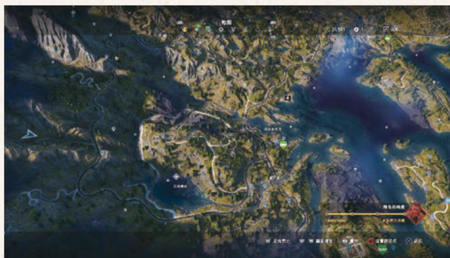


哨站“诺兰钓饵店”的北面就是亚伯克隆比大宅，大宅后面堆放柴火的地方有一个地下碉堡，杂志就在碉堡里。

白尾山区



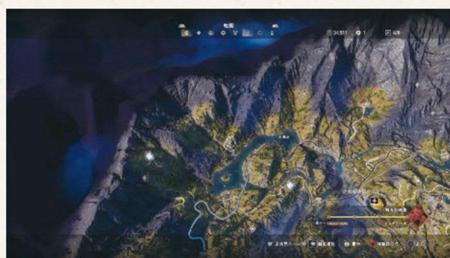
白尾山区的西南角，有一个叫“谷景远眺点”的地方，其西面有一条通往山上的小路，小路的尽头是一件小屋，小屋附近有一个烂架子，杂志就在架子旁。



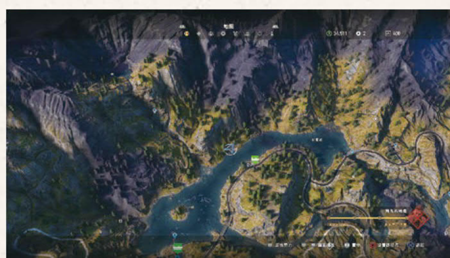
谷景远眺点东面就是石脊牧人小屋，小屋东面的小路旁有一个碉堡，碉堡旁边还有一个吊着的死人。



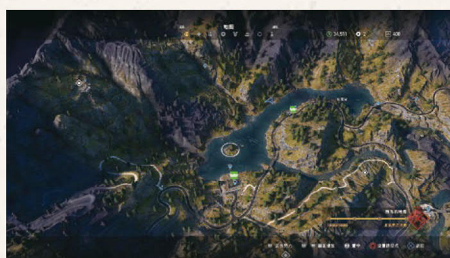
白尾山区的西北角，湖的南边能发现一个狩猎营地，杂志就在营地里。另外这里还是北极茴鱼（困难）的其中一个钓鱼点。



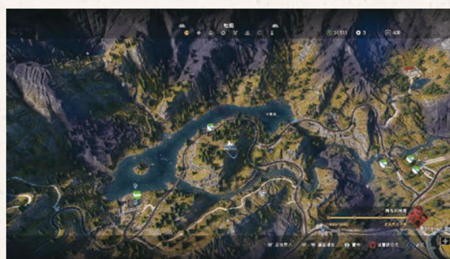
上一本杂志所在地的东南面，沿着山下走就可以发现一件树屋，树屋下就是一个碉堡，杂志就在碉堡里。



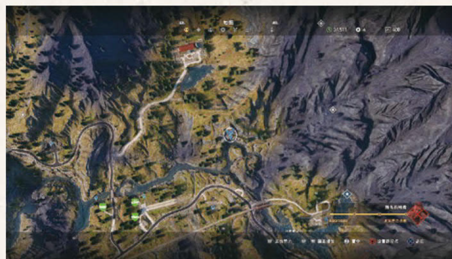
继续往东南移动，松雪湖的西岸有一个敌人的营地，营地还有个瞭望塔，杂志就在帐篷里的架子上。



上一本杂志的西南面的一个小岛，小岛上有一间木屋，杂志就在木屋里。



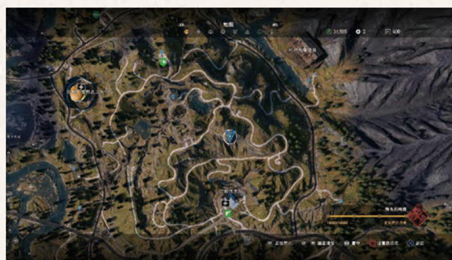
上一本杂志东面的山峰上，沿着小路一直往山顶走，杂志在山顶的告示牌后面。



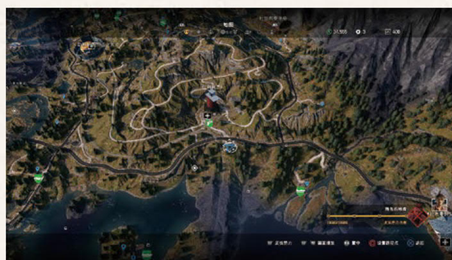
白尾山区的东北角，兰斯登小型机场的东北，河岸北边的山上的洞穴里，旁边还有瞭望塔。



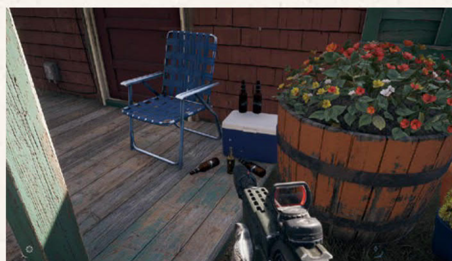
上一本杂志的南面，杜拉布曼堡垒的西北面有一座铁桥，铁桥底的东北角有一个排水口，杂志在排水口尽头的营地里。



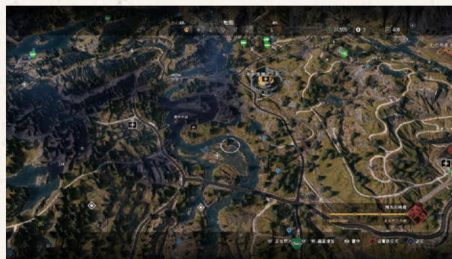
巴郎伐木场北面的山顶上，那里有一个鹿角雕像以及帐篷，杂志在帐篷旁的椅子下。



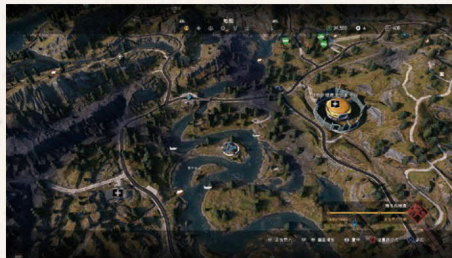
巴郎伐木场南面，路另一旁的加油站，利用爪钩可以爬上屋顶，杂志就在尸体旁。



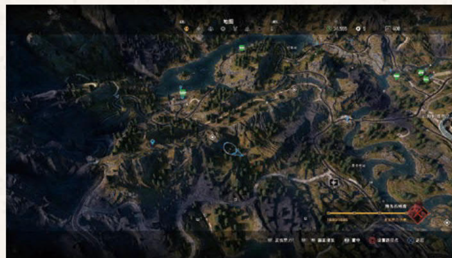
洛瑞斯卡大宅位于加油站的东南面，杂志在屋子门前的椅子旁。



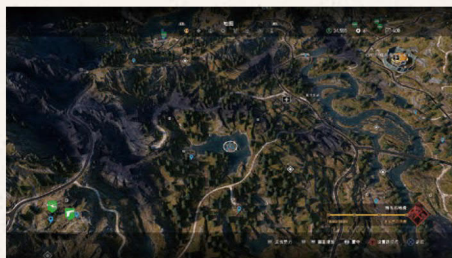
动物护理用品之友的西南角，湖中间的沼泽区有一个树屋，杂志就在树屋里。



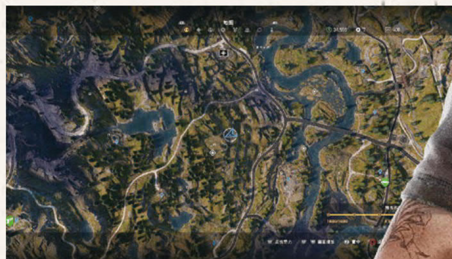
动物护理用品之友西面的莫卡辛湖的小岛，上面有一个瞭望台，杂志放在介绍牌的前面。



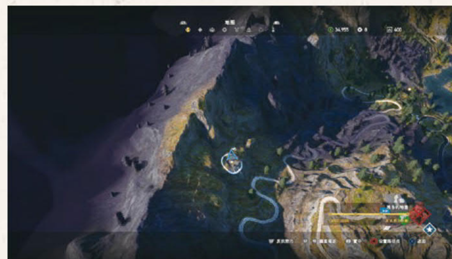
在哨站“白尾山公园管理处”西北面的山上有一个抵抗军营地，营地西面有一个瞭望塔，杂志在瞭望塔顶的睡袋上。



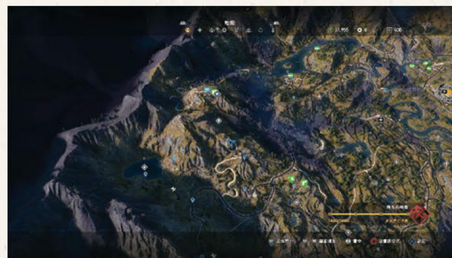
在哨站“白尾山公园管理处”西南面有一个无名的小湖，湖中间有一个小岛，杂志在小岛上帐篷旁边的板凳上。



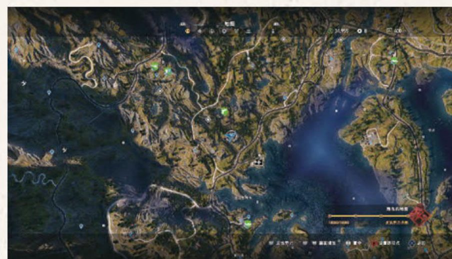
在哨站“白尾山公园管理处”南面，上一本杂志的东面，在山上能找到一个地下碉堡，碉堡入口上还有一具吊着的尸体。杂志在地下碉堡的沙发上。



在 PIN-K0 雷达站的西面山顶上有一个小营地，营地里还有一个瞭望塔，杂志就在帐篷边的木板上。



狼窝的西北面是杰弗逊展望塔，塔的西北面有一个狩猎平台（沿着路一路往上走，狩猎平台在路的右边），杂志就在平台上。



据点“鹿颚小屋”的西北面，山上有一个狩猎营地，杂志在营地中的狩猎平台上。



主线剧情任务流程要点

本作的主线剧情是由一个个剧情任务组成的，剧情任务在地图中会以美国国旗的图标来显示，一般都会有独立的角色为你发放任务。剧情任务一般会给玩家 400~900 的反抗势力点数，因此即便只做剧情任务，玩家的反抗势力点数累积速度也会很快，但要想触发一个地区的最终剧情任务的话（即该地区反抗势力点数达到最大值），玩家还需要通过做支线任务、解放哨站以及摧毁邪教设施等方式来获取额外的反抗势力点数。

下面为大家带来的是普通难度下本作剧情任务的流程要点，虽然本作的主线攻关难度并不高，但仍有一些技巧和小提示可供玩家进行参考。

序章

逮捕令

奖励：无

流程要点

●开场剧情过后，游戏会让玩家选择是否逮捕圣父，如果此时将手柄放置不动，则会触发游戏的一个结局，而选择逮捕圣父的话，便会进入另一段剧情，开始游戏的正常流程。

无路可逃

奖励：无

流程要点

●逃出飞机后，顺着林间小道一路往前跑，来到一个木屋处，趁木屋外的邪教徒背对你时将其暗杀掉，随后在门口的桌上拿到一把手枪。

●继续向前走可以发现一处篝火，篝火旁有 2 名邪教徒，使用手枪将他们击杀后，下一个任务目标地点便会出现在玩家的视野中，一路跑过去便能和失散的法警汇合。

●观看一段剧情后，来到屋外借助掩体和包抄过来的邪教徒交战。屋外的掩体间有不少红色的汽油罐，优先向这些汽油罐射击便能引发爆炸，利用好这点便能一次性干掉附近的邪教徒。等待法警上车后立即上车，开始逃亡。

●在驾车逃亡的过程中，注意不要过于频繁地将身体探出车窗外，否则很容易便会被路边的邪教徒集火，玩家应当将主要攻击点集中在跟在身后的邪教卡车上，其余的在路边防守的邪教徒可以不管。

●逃亡开始后，游戏会提示玩家将身体探出车窗外拿到炸药，随后便可以用炸药来一次性地炸毁跟在后面的数辆邪教卡车，但由于此时双方的车速都很快，玩家在扔炸药要注意算好提前量。

●一路逃到一座大桥上后便会进入一段剧情演出，随后任务结束。

道齐的岛

微弱的希望之光

奖励：无

流程要点

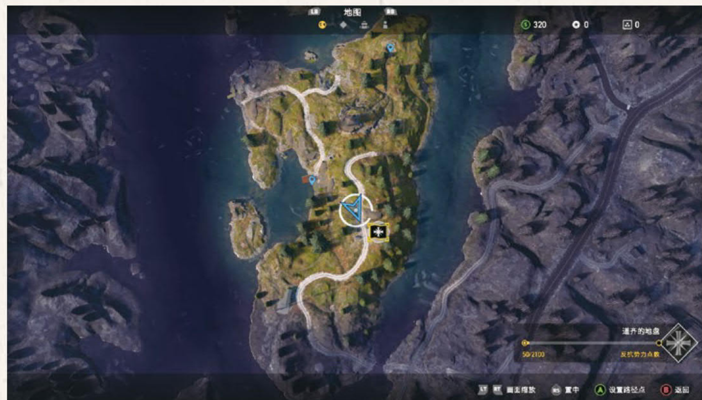
●被道齐搭救后，在任务的指示下更换衣服（虽然不太能经常看见，但还是得自定义角色的外貌……）后找到道齐并和他对话，随后从保险箱中拿走枪与地图并离开道齐的碉堡，任务结束。

反抗势力

奖励：“道齐的岛”反抗势力点数900

流程要点

●离开碉堡后，顺着道路往前走会遇见两名邪教徒和一名人质，解决掉邪教徒后和人质对话，可以得到一个末日预备者储物箱的位置（这个任务不会积累反抗势力点数，因此可做可不做）。



●一路来到图示位置，即可发现一座邪教哨站，从左边建筑物的后门潜入，这时邪教徒一般都会背对你，靠近他们按下 RS/R3 键即可完成暗杀，将邪教徒全部暗杀后便能解放这个邪教哨站，同时激活另一个主线剧情任务——雇佣兵。

●做完“雇佣兵”任务后道齐会为你在地图中标注出一个无线电塔，电塔附近没有守卫的邪教徒，因此玩家可以安全地一路爬到电塔的顶端，启动上面的天线后完成任务。

雇佣兵

奖励：道齐的岛反抗势力点数600

流程要点

●按照任务指示前往捕鱼码头，暗杀掉 2 名邪教徒后，释放被绑架的人质，随后便可以将其雇佣为你的第一个同伴。

●前往并解放邻近的森林研究站，此时玩家可以选择暗杀和正面突击两种方式：暗杀的方式较为简单，敌人的位置较为分散，玩家和雇佣兵也可以互相进行配合，不被敌人发现的概率很高；选择正面突击的话就要想办法将敌人吸引到研究站的中心地带，那里有一个红色油桶，引爆它可以瞬间消灭附近的所有邪教徒，接着再清理剩余的敌人就比较容易了。

●解放森林研究站并释放其中的人质后即可完成任务。

荷兰谷

人类最好的朋友

奖励：“阿布”加入雇佣名单、荷兰谷反抗势力点数600

流程要点

●在地图中找到并前往蕾蕾的南瓜农场，从 3 名邪教徒的手中解救出被困在笼中的阿布。

●靠近阿布并按下 X/ □键抚摸它的身体，随后任务结束。

葛蕾丝遭受攻击

奖励：“葛蕾丝”加入雇佣名单、荷兰谷反抗势力点数600

流程要点

●前往上帝羔羊教会，帮助葛蕾丝从外面包围的邪教徒手中解围后，与她对话并激活主线剧情任务。

●帮助格蕾丝防御教堂周边中央、东边、南边的陵墓，防止敌人将它们摧毁。此时可在葛蕾丝附近找到一把带有瞄准镜的步枪，建议玩家使用这把武器在教堂顶端对敌人进行狙击，这样不但更为安全，并且视野开阔，能够迅速找出并击杀靠近陵墓的邪教徒。

●如果从四面八方涌过来的敌人数量过多，请不要浪费你手中的手雷或者炸药，尤其是在装备有喷火器的邪教徒出现后，直接使用手雷是最有效率地解决这些重甲敌人的办法之一。

●打退邪教徒的围攻后，和葛蕾丝对话，任务结束。

飞行搭档

奖励：“尼克·莱伊”加入雇佣名单、荷兰谷反抗势力点数900

流程要点

●前往莱伊父子航空公司，帮助尼克解围后和他对话，激活主线剧情任务。

●驾车前往约翰·席德的牧场，这里已经变成了一个邪教哨站，建议玩家从面向哨站右侧的建筑开始潜入，首要目标是关闭哨站内的 3 个警报器。

●第一个警报器位于最右侧外围的空地上，这里的邪教徒数量较少，关闭警报器没有太大的难度；紧接着通过左侧建筑的房顶可以直接抵达中间主建筑二楼的阳台，暗杀掉阳台上的邪教徒后即可关闭阳台上的警报器；最后来到主建筑的后面，一路绕到哨站左侧，关闭位于侧面墙角的最后一个警报器。

●当玩家将所有的警报器关闭后，便可以随意选择暗杀或是正面突击的方式将哨站剩余的邪教徒一一解决，解放约翰·席德的牧场。

■小贴士

二楼阳台警报器旁边还有一架机枪，玩家如果不慎被敌人发现的话，可以利用这挺机枪来快速消灭剩下的邪教徒



●解放哨站后，在最右侧的房屋内找到尼克的飞机并驾驶它按照任务规定的路线返回尼克的住所。途中，任务会要求玩家顺便摧毁路边邪教徒的筒仓、“极乐”容器以及飞机，按照教程使用尼克飞机上的机枪或者炸弹便能轻松完成任务目标。

●飞机降落后，一群邪教徒正在围攻尼克的房屋，帮助他清理掉房屋内外的邪教徒后前往机库，这时跑道上会涌出大量的敌人，虽然尼克也会在空中进行支援，但击杀敌人的效率和玩家比要低很多。

●建议玩家优先解决机库对面房顶的邪教狙击手，随后利用跑道附近的红色汽油罐解决掉开车过来的邪教徒，而尼克在使用炸弹炸汽车的方面也颇有心得，这样便能一举减少敌人的许多火力。击杀完所有邪教徒后，任务结束。

空中大战

奖励：“卡米纳”在玩家的机库中解开、荷兰谷反抗势力点数600

●任务要求玩家驾驶尼克的飞机摧毁邪教的各处设施和资产，只要熟练掌握好机枪和炸弹的使用方法便不难完成。惟一值得注意的是最后前来追杀玩家的敌人——“天选者”战机，由于后者的火力和机动性都要远远高于玩家驾驶的飞机，因此建议派出尼克（大腿）在空中进行支援，将“天选者”击败后即可完成任务。

秋末镇

奖励：荷兰谷反抗势力点数900

流程要点

●在秋末镇上守卫的敌人数量众多，且附近还有一架“天选者”飞机伺机而动，按照正常方法攻打的话极为棘手。建议玩家在镇上找到一栋红色的建筑，通过建筑侧面的楼梯爬上楼顶，暗杀掉楼顶的敌人后夺取机枪，然后对其他守卫的敌人展开一场无差别扫射吧！只要占领了这个机枪台，即便是“天选者”也可以快速将其打射下来。

●将秋末镇的敌人杀光并解放全镇后，任务结束。

净化

奖励：无

流程要点

●当玩家在荷兰谷的反抗势力点数到达一定数值后，便会被约翰·席德抓走，但途中杰隆牧师会将玩家救下，随后和杰隆一起救援其他反抗军战士。

●检查站有许多守卫的邪教徒，由于掩体众多，玩家最好优先使用手雷或者炸药进行突击，将检查站的所有邪教徒杀光后，和杰隆对话，继续沿着道路前行，找出被绑架的默尔。

●在前进的过程中，在空中支援的邪教徒会朝玩家空投炸弹，因此一旦屏幕上出现炸弹的标识时，便应当立即寻找掩体进行躲避。

●救出默尔后，玩家需要在 2 分钟内和默尔一同在敌人的围攻中存活下来。敌人出现的地方有 3 处，一处是正面的大桥，另一处是左面的悬崖，最后一处是右面的悬崖，只要将这 3 个地方守住便能在敌人的攻击中活下来。

●在守卫的过程中要时刻注意默尔的血量，避免出现直升机来了而默尔倒地的状况，只有玩家和默尔一同登上直升机后才能起飞。

●乘坐直升机安全护送默尔回到营地后任务结束。

全面烧毁

奖励：爆破大师特长、荷兰谷反抗势力点数600

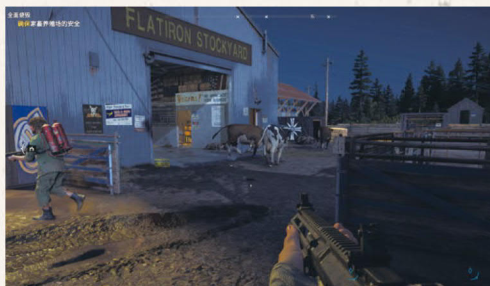
流程要点

●在克普卡牧场找到奇普并和他对话，随后跟和他一同前往烙铁家畜养殖场。

●到达养殖场后，任务要求玩家帮助奇普杀掉 7 只被下药的动物。此时的养殖场里有很多邪教徒正在与发狂的动物交战，玩家可以先在附近草丛中多等一会，等他们自相残杀得差不多后再出来收拾残局。

●解决完发狂的动物和邪教徒后，来到奇普的身边掩护他放下炸弹，如果之前将养殖场的敌军全部清理干净的话此时就不会遇上什么威胁。

●奇普放置完炸弹后，从养殖场的大门处随即会闯入一群发狂的牛和邪教徒，玩家可提前找到安全的角落潜伏起来，比起牛来说，邪教分子的威胁更大一些，优先找出并干掉邪教徒，最后再将发狂的牛一个个清理掉。确保养殖场安全后，任务结束。



炸掉矿坑

奖励：黄色炸药-强化、荷兰谷反抗势力点数：900

流程要点

●完成“全面烧毁”任务后继续和奇普对话，即可触发“炸掉矿坑”剧情任务。

●前往山狮矿场，这里已经被邪教徒占领，任务要求玩家将 4 个炸药装到矿场四周的黄金箱上。

●首先从矿场的西部进入，来到最靠近外侧的那个黄金箱旁放置好炸药，随后将在旁边巡逻的敌人暗杀掉并进入矿场的内部。

●一进入矿场内部便能找到第二个黄金箱，设置好炸药后往右走，注意右上方楼梯上有一名邪教徒守卫，建议呼叫队友去干掉他，这里即便被发现了也没关系，附近只有一两名敌人，快速将其解决即可。从楼梯附近进入房屋后可以便可以找到第 3 个黄金箱。

●在前往最后一个黄金箱的途中可以顺便将矿场里剩余的敌人干掉，炸药全部设置完成后，玩家需要在 4 分钟之内防止炸药被前来增援的邪教徒拆除。

●前来增援的邪教徒有很多，其中还有直升机，如果此时没有火箭筒的话，建议玩家最好不要走出基地，避免直接暴露在直升机的炮口之下。此时可以呼叫尼克来干掉直升机，确保空域的安全。

●一旦炸药被敌人拆除，倒计时便会暂停，需要玩家重新安装上后才会重新开始倒计时。此外，敌军拆除炸药也需要一段时间并且会伴有提示，因此在收到敌人正在拆除炸药的提示后再跑过去干掉敌人从时间上来说也足够来得及。

●倒计时完成后，迅速撤退到安全地点并等待一段时间即可完成任务。



寡妇制造机

奖励：解锁“寡妇制造机”、荷兰谷反抗势力点数600

流程要点

●在秋末镇和玛丽·梅对话后接到“寡妇制造机”剧情任务。

●前往任务目标地点圆筒粮仓，发现这里已经被许多邪教徒占领，“寡妇制造机”就在其中的车库之中。

●车库后门有一名巡逻队员，趁他转身背对你时将其暗杀，随后便可靠近车库的后门。由于后门处于上锁状态，在正常情况下需要在工作坊的帐篷中找到钥匙才能将门打开，但如果玩家此时已经学会了开锁技能的话便可以直接将锁打开，不需要去拿钥匙。

●在车库内找到“寡妇制造机”并驾驶它逃离粮仓，顺着公路一直向前走即可，不必离开公路在复杂的地形中自找麻烦。途中有许多前来拦截的邪教徒，遇到路障可以直接利用“寡妇制造机”的吨位碾压过去，遇见架设机枪的皮卡前来阻拦也可以按下 RB/R1 键使用寡妇制造机强大的火力将其打爆，一路到达秋末镇后即可完成任务。



攻击燃料车队

奖励：荷兰谷反抗势力点数600

流程要点

●任务要求玩家抢走 2 辆邪教徒的油罐车并将其安全送至秋末镇。油罐车一般在公路上行驶，玩家可以提前在路上伺机等待，等油罐车经过时将司机击杀后进入驾驶室，便能取得油罐车的控制权。成功抢劫 2 辆油罐车后即可完成任务。

启示者

奖励：荷兰谷反抗势力点数900

流程要点

●前往任务指定地点的公路上，等待邪教徒的重型卡车“启示者”的到来。

●要击败“启示者”，最简单的办法便是驾驶在前面剧情任务中得到的“寡妇制造机”并与其来一次正面碰撞，在碰撞后使用“寡妇制造机”的机枪不断朝它发射子弹便可轻松摧毁“天启者”，随后任务结束。

忏悔

奖励：无

流程要点

●当玩家累积的反抗势力点数超过 8000 时，约翰·席德会再次派人将玩家抓走。经过一段剧情后，带着凳子移动到隔壁楼梯上，便可借此摆脱绳子的束缚，重获自由。

●跟随碉堡中的道路一路前进，注意在这期间最好不要被敌人发现，否则便会遭到数量众多的邪教徒包围，生存的概率极低。建议玩家一路暗杀过去，在第一个和第二个敌人的尸体上可以搜刮出暗杀用的小刀和手枪这两个保命用的工具，十分有用。

●一路来到一个环状的通道中，玩家可以先绕着通道走一圈，暗杀掉所有在通道中巡逻的邪教徒，然后来到中间的房间中，将里面的邪教徒解决掉。最后到达任务指示地点，触发一段剧情演出。

●剧情演出结束后，约翰会释放出毒气，玩家如果在碉堡中久待便会被持续扣血，同时视野也会因中毒而出现眩晕的症状，因此玩家需要快速登上左侧的楼梯逃离碉堡。在逃离的过程中有许多邪教徒会过来阻拦，注意使用手枪干掉他们后拾取他们掉落的步枪，随后便可以使用威力较大的步枪来对付阻拦的邪教徒。通过楼梯一路跑出碉堡，不用管碉堡外守卫的邪教徒，直接往任务标示出来的地点跑过去，只要抵达了任务地点，任务便会结束，视野也会随之恢复正常。

死亡心愿

奖励：解锁“死亡心愿”、荷兰谷反抗势力点数600

流程要点

●前往银湖活动屋停放场，击杀其中的所有邪教徒后，解救默尔·布里格斯。和默尔对话后即可触发主线剧情任务——死亡心愿。

●前往任务目标点——美国汽车修理站，潜入并破坏两个警报器后即可干掉修理站内的所有敌人，将修理站解放。

●和默尔对话后前往黄金谷加油站，到达后和那里的邪教徒发生战斗，一名邪教徒会趁机驾驶“死亡心愿”逃走。

●在加油站就地找辆车去追逐死亡心愿，在驾驶的过程按下 LB/L1 键可以切换手枪，对准驾驶死亡心愿的邪教徒射击，将驾驶员打死后，即可驾驶死亡心愿返回美国汽车修理站接上默尔，随后前往下一个任务目标点——施工工地。

●在前往施工工地的途中会遇到邪教徒的阻拦，虽然摩尔会使用车上的机枪进行回击，但他很容易受伤，因此尽量不要放慢车的速度。

●到达目的地后，玩家需要驾驶“死亡心愿”撞毁工地上的补给品，注意里面有许多邪教徒，玩家可以先找



到一个合适的位置停车，然后使用车上的机枪将邪教徒全部清理干净后再去摧毁补给品，这样遇到的干扰和阻力便会小一些。将全部补给品撞毁后，任务结束。

赎罪

奖励：解锁“斗犬”飞机

流程要点

●应约翰·席德的邀请前往秋末镇的教堂，观看一段剧情后会得到一把手枪。

●此时的教堂会出现很多邪教徒，注意利用教堂内的桌椅进行掩护将敌人一一清理掉。

●和玛丽·梅一同进入一辆架设着机枪的车辆内，使用机枪一路向后面追击玩家的邪教徒射击。

■小贴士

1. 机枪的子弹虽然是无限的，但长时间发射会使枪管变热，进入一段冷却期，因此尽量不要一直按住 RT/R2 键发射子弹。

2. 向敌人的车辆射击时建议优先瞄准轮胎，使其丧失行动能力，在向飞机射击时要注意打提前量，确保大部分子弹能够正确命中飞机。

●一路到达席德的牧场后，不用管附近敌人的火力，立即驾驶附近的飞机去追击空中的约翰·席德，该剧情任务结束。

愤怒

奖励：解锁“肯定”飞机

流程要点

●此次玩家登上的飞机有三种攻击方式，除了常规的机载机枪和炸弹之外，还新增了导弹攻击，只需对准敌机按下 RB/R1 键即可发射出两枚以直线飞行的导弹，一旦命中便会让席德的飞机立即坠毁。此时尼克也会前来帮助玩家对战席德。

●击毁约翰·席德的飞机并迫使其跳伞后，玩家只需驾驶飞机来到他的附近即可触发剧情，剧情完成后该任务结束。

善行的特质

奖励：3000游戏币

流程要点

●完成剧情任务“愤怒”后，玩家将会得到约翰·席德的碉堡钥匙，随后前往位于地图最西边的碉堡。

●碉堡外邪教徒的火力异常凶猛，建议玩家借助“寡妇制造机”等重火力车辆强行突入。不过通过潜入的方式也可以做到，首先绕到碉堡的后门，解决掉在二楼守卫的 3 名敌人，这时大概率会被敌人发现，不过不要紧，将敌人吸引到二楼后从一个垂直楼梯下到一楼（让你的队友在 2 楼继续吸引重甲敌人的火力），解决掉一楼的敌人后再回过头来和队友前后夹击，干掉在 2 楼的敌人。清理完全部守卫后，使用钥匙开启碉堡大门并进入碉堡内部。

●抵达碉堡底部后便会遇上第一波敌人，站在楼梯口往下扔手雷即可大幅削弱他们的火力，随后将剩余的个位数敌人一一干掉。

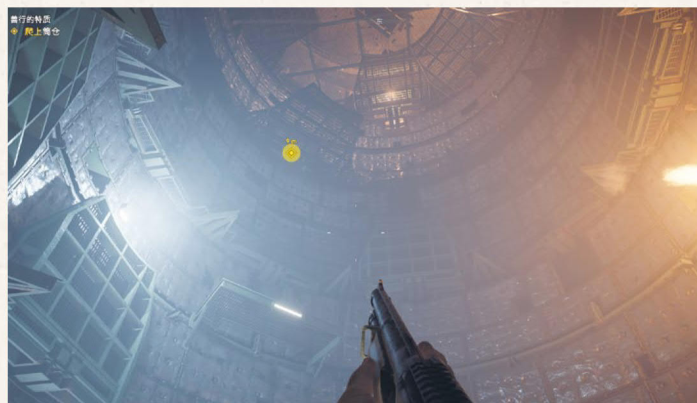
●与第二波敌人交战的位置是在一个较为狭窄的地方，建议使用霰弹枪进行近身攻击（重甲敌人除外，最好借助掩护潜行过去使用近身攻击将其干掉）。此外，由于重甲敌人一般不会追出交战的区域太远，实在打不过玩家可以采取打一枪就往外跑回血后再回来攻击的策略将其耗死。

●第三波敌人如法炮制，先潜行将藏在掩体背后的重甲敌人暗杀掉，再使用霰弹枪解决其他敌人，杀掉三波敌人后再往深处走即可触发剧情。

●剧情过后跟着哈德森郡警来到控制室，紧接着从右侧的门出去释放囚犯，途中遇到的敌人不是很多，用霰弹枪即可轻松解决。将所有囚犯释放后，哈德森会让你寻找另一间控制室，它的入口会有相应的黄色任务标识，一路跟随标识的指引便不难找到。找到控制室后，这里早已有邪教徒埋伏，其中还有一名重甲兵，注意找好掩体躲藏。清理完全部守卫后破坏控制室内的控制面板，随后原路返回，借助一个突起的安全平台爬上筒井的高层。

●从筒井出来后，在相邻的房间里找到并破坏蓝色的极乐容器，随后一路来到发射井，打开两边的发射井盖并等待直升机的救援。

●发射井四周守卫着大量邪教徒，玩家在打开井盖开关后最好找一处没有被爆炸和火焰覆盖的角落，将出现在视野中的敌人一一清理掉。等待井盖完全打开后，别忘了清理顶部出口边缘的几名邪教徒，否则他们会在你抓住绳子后向你猛烈地发起射击。将顶部和底部的邪教徒都清光后，便可乘坐直升机逃出生天，该任务结束。



乐善好施

奖励：荷兰谷反抗势力点数600

流程要点

●在秋末镇找到杰隆牧师并与其对话后接到任务，随后前往伍德森养猪场

●养猪场内有 3 名反抗势力成员作为人质，玩家需要在干掉敌人的同时将他们安全释放，最好选择潜行的方式进入养猪场内部

●在养猪场守卫的邪教徒当中有一名装备火焰喷射器的敌人，在潜行期间优先将其干掉，随后即便暴露行踪对己方来说也不会有太大的麻烦了。

●将敌人全部清理后，释放所有人质，随后会有两辆车的敌人增援，借助房屋掩护和队友一同将其干掉后即可结束任务。

跳船逃生

奖励：荷兰谷反抗势力点数900

流程要点

●在秋末镇找到杰隆牧师并与其对话后接到任务，随后前往银湖活动屋停放场。

●这时玩家会看到一辆架设有机枪的车辆路过，将车辆上面的邪教徒杀死后，进入机枪，然后借此向周围的敌人射击便能轻松地解决掉全部敌人。

●将敌人清理干净后与反抗势力领袖碰面，对话结束后和四面八方涌过来的敌人交战，玩家的目标是保护受伤的反抗势力成员。此时不建议玩家离保护目标太远，最佳的位置就是固守在目标人物所在的房子内，使用霰弹枪干掉出现在门口的敌人，一般打退 3~4 波敌人的攻势后任务目标便会发生变化。

●打退敌人的围攻后，玩家需要将目标人物搬运至附近的港口，一般情况下在搬运时会遇到许多敌人的阻击，想要通过的话会有一定的风险和困难，建议将目标人物背在身上后，指派队友出去吸引火力，随后蹲下身子尽量在不被敌人察觉的状态下前往港口，如此便更加安全。

●在港口的船上放下目标人物并且打退最后一波敌人后，任务结束。

严正拒绝

奖励：荷兰谷反抗势力点数600

流程要点

●驾驶飞机前往荷兰谷最西边的山峰，那里矗立着约翰·席德的广告牌“接受的力量”，玩家的任务便是摧毁这块蛊惑人心的广告牌。

●注意，只有将广告牌完全摧毁才能够完成任务，因此建议玩家驾驶更好瞄准、且能够在空中悬停的直升机进行摧毁。

●将广告牌完全摧毁后任务结束。

鸟兽散

奖励：荷兰谷反抗势力点数600

流程要点

●从杰隆牧师处接到拯救被当做人质的荷兰谷居民的任务，玩家可以在做其他剧情任务时顺便完成它。

●人质一般会被关押在一辆移动中的邪教徒卡车上、一些可能会在路边被邪教徒虐待，另一些则会在某个邪教营地内。玩家在遇见并解救人质时最好采取潜行暗杀的方式解决人质附近守卫的邪教徒，避免让人质受到波及而死亡。

●解救 14 名人质后便能完成该任务。

亨本河

希望郡监狱

奖励：亨本河反抗势力点数900

流程要点

●前往目标地点后，解决掉正在围攻监狱的邪教徒（此时他们基本上都是背对玩家的，因此很容易就能打对方一个措手不及。随后触发一段剧情。

●剧情过后爬上围墙，分别和来自中、左、右三个方向的敌人战斗。枪法不好的玩家可以据守在围墙上的3 个上墙点附近，等待敌人使用钩爪爬上来之后再将其干掉。

●在最后一波攻击中，敌人会派出一辆油罐车来撞击监狱大门，对此可以扔雷或者使用火箭筒将其提前引爆。

●随后的任务目标要求玩家摧毁三辆播音卡车，播音卡车最好用手雷或者火箭筒来摧毁，伴随着播音卡车出现的还有一些“天使”，他们很难被一次性杀死，且伴随着播音卡车会不断出现，因此需要尽快将播音卡车全部摧毁。

●摧毁播音卡车并消灭所有敌人后即可触发另一段剧情，随后任务结束。

救赎

奖励：亨本河反抗势力点数600

流程要点

●接受任务后启程前往不幸之地，从守卫在那里的邪教徒手中救出被绑架的人质。玩家可以在面向建筑右边的湖畔找到一条管道，借此一路潜入建筑的内部。

●从内部将敌人全部暗杀后救出所有的人质，随后来到建筑顶部和前来增援的敌军作战，从正面和左面来的援军可以使用建筑顶部的机枪进行清理，从右面来的援军则最好利用楼梯旁的火箭筒将其干掉（尤其是重甲兵）。

●打退敌人的攻势后前往任务标注的位置使用机枪消灭湖里的武装皮艇，杀掉最后一艘皮艇上的女祭司后即可完成任务。

人民保姆

奖励：亨本河反抗势力点数600

流程要点

●任务的目标是在亨本河区域救出 20 名人质，这个任务和荷兰谷的“鸟兽散”有些类似，都需要在公路上找出相关的车辆，并夺取它们的控制权。玩家可以不必专门去做这个任务，而是在进行其他任务的过程中顺便注意附近载有人质的车辆，一旦遇见便立即进行解救行动，这样的效率要更快一些。

净水行动

奖励：亨本河反抗势力点数900

流程要点

●到达净水厂后，首先用望远镜将邪教徒全部标出后，从围墙的破洞中进入净水厂内部，随后一路潜行至抽水马达室旁的方形水池。

●首先来到更靠近净水厂中央的水池，引爆水池中其中一个管道口的红色油罐，将堵塞的障碍物去除，随后通过水管游到抽水马达室内部。引爆红色油管即可炸毁抽水马达。接下来的另一个抽水马达室也是如法炮制，通过水管来到抽水马达室内部并炸毁抽水马达后即可完成任务。

圣父的罪恶

奖励：终级生存者强化物、亨本河反抗势力点数900

流程要点

●接到任务后前往杰索普的温室，这里的敌人较为分散，选择潜入和正面交战都可以。选择潜入的话先在山坡上观察所有敌人的位置，伺机从后方潜入建筑内部，清理干净敌人后再出来对付在外面巡逻的邪教徒；正面作战的话就需要首先控制园区右侧的机枪卡车以及防御工事，使用机枪的绝对火力来压制周围



的敌人。

●将温室的敌人清理干净后即可解放这个哨站，随后找出并使用燃烧瓶烧毁3块“极乐”田。

●其中有2块“极乐”田上方有灌溉系统，无法正常烧毁，玩家需要先到旁边的小屋中将灌溉系统关闭后再进行烧毁。在烧毁的途中会有邪教徒攻入哨站，注意将他们全部干掉。将3块“极乐”田全部烧毁后，邪教组织重要成员菲尼会乘坐直升机来到温室地区，他会在上空盘旋一阵然后去往另一个地方。

●驾车前往菲尼的所在地，后者会藏身在一个地下避难所中，解决掉地上守卫的邪教徒后便能在后方草丛内找到进入地下的入口并将躲藏在其中的菲尼干掉，任务随之结束。

假先知

奖励：亨本河反抗势力点数900

流程要点

●接到任务后前往圣父雕像的所在地（最好驾驶飞机直接飞过去），到达后任务目标变更为摧毁圣父雕像。如果你是驾驶飞机过去的话那么很容易便能从空中将圣父像摧毁，随后找一个安全的位置降落在附近（由于地面守卫的邪教徒比较分散，不建议从空中发动攻击）。

●将在地面守卫的邪教徒清理干净后进入雕像内部，上到二楼之后又会有一大批敌人过来围攻，站在二楼使用狙击枪将他们一个个狙杀是最省事的做法。

●打退敌人的攻势后按下楼梯口旁边的黄色开关即可让上一层的楼梯降下来，玩家可借此爬到上一层。注意在攀爬的过程中会有邪教徒的直升机过来干扰，建议呼叫尼克以及重火力手队友过来帮忙。

●从第三层开始就没有简单的楼梯直上直下了，需要借助各种箱子以及栏杆进行攀爬，具体攀爬时玩家可借助周围环境中的蓝色绳子来判明攀爬路线。

●到达顶层后便可触发一段剧情，将约瑟夫·席德的书烧掉后完成任务。



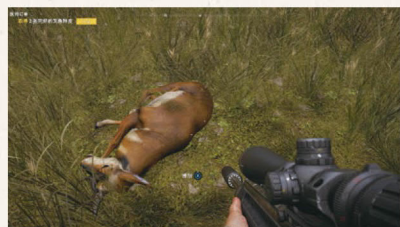
医师订单

奖励：亨本河反抗势力点数600

流程要点

●到达乳齿象地热公园，解决掉里面的邪教徒并将人质释放，注意这里有个驾驶直升机的敌人，建议叫上尼克从空中进行支援。解救查尔斯·林赛后和他对话，接到任务“医师订单”。

●按照地图标示出来的任务地点潜入水下拿到医师的袋子，浮出水面时四周已经有许多邪教徒了，注意当自己还在水里时最好不要被邪教徒发现，可以采取潜泳的方式游到岸边。



●解决掉岸边的敌人后将袋子交给查尔斯·林赛，随后前往标示出来的任务目标地进行打猎，取得2张完好的叉角羚皮后返回监狱的医师实验室和查尔斯·林赛对话即可完成任务。

临床研究

奖励：升级可吸引“天使”的诱饵、亨本河反抗势力点数600

流程要点

●接到任务后捡起医师桌上的诱饵，随后前往监狱附近的农场。农场中有一群“天使”以及在一旁看守的邪教徒，建议玩家就近爬上棚屋屋的屋顶，居高临下地使用狙击枪将邪教徒全部干掉，随后将诱饵放置在农场的桌上，再次登上旁边的棚屋屋顶，观看诱饵对“天使”们的反应。

●由于诱饵不起作用，在杀掉随后赶来的邪教徒以及天使后，任务目标更换为收集2张臭鼬皮以及3张黑熊皮。臭鼬在农场里便可见到，他们会被放置在桌上的“天使”诱饵吸引出来，只需杀掉其中两只便可以拿到臭鼬皮。灰熊的获取就有点难度了，由于附近并没有灰熊的栖息地，因此最好驾驶飞机前往灰熊较多的白尾山地区进行狩猎，取得灰熊皮后再返回医师实验室和林赛对话，任务结束。

燃烧吧！宝贝！

奖励：鲨奇·波萧加入队友名单、亨本河反抗势力点数600

流程要点

●前往月光花活动屋停放场和鲨奇·波萧对话并接受任务，随后此处会涌来大量“天使”，玩家所要做的就是和鲨奇·波萧一起将它们全部干掉。

■小贴士

“天使”在第一次被玩家击毙后，还会再次复活，但若玩家在“天使”第一次倒下后靠近并按下RS/R3键往他的身体上踹一脚，便能让他彻底死去。这是一个对付天使不那么浪费子弹的方法。

●干掉一定数量的“天使”后，任务会要求玩家关闭停放场中的4处播音器，但在关闭2处播音器后，一些邪教徒会开着机枪卡车来到此地，建议玩家提前在门口等待，使用手雷或者火箭筒提前将邪教徒连人带车一起炸毁，最大化地削弱他们的战斗力。

●关闭完所有播音器并清理掉停放场中剩余的所有敌人后，任务结束。

小猫，来这里

奖励：阿桃加入雇佣名单、亨本河反抗势力点数600

流程要点

●前往阿桃标本馆和美宝小姐对话后激活任务，随后在附近的桌子上拿到她的特别点心。

●前往任务目标点寻找走失的阿桃，在一个狩猎营地和邪教成员交战后阿桃便会出现，玩家随即便可使用刚才取得的特别点心将阿桃引诱出来（特别点心的使用方法和诱饵相同）。

●一路将阿桃引诱至阿桃标本馆，此处已经被邪教徒占领，和阿桃一同将敌人干掉后继续将它引诱至围栏中，再次和美宝小姐交谈后任务结束。



■一路上可以看到阿桃攻击伊甸成员留下的血迹。

安全的空域

奖励：艾朵雷·杜拉布曼加入雇佣名单、亨本河反抗势力点数600

流程要点

●前往杜拉布曼码头，这里是一个邪教哨站，建议从面向湖泊的左侧发起进攻，占领迫击炮并使用它和敌军交战会取得一定的优势。哨站解放后和找到艾朵雷·杜拉布曼并与之对话，随后激活任务“安全的空域”。

●首先前往狩猎棚屋，在附近草丛中等待一会儿便能看到一架直升机降落在棚屋之中，使用狙击枪在远处杀死驾驶直升机的飞行员后即可立即逃跑，前往下一个目标地点——消防塔。

●抵达消防塔后，目标人物女飞行员藏身在建筑物的 2 楼，同样可以在远距离使用狙击枪将其暗杀，前往最后一个目的地——展望塔。

●到达展望塔后首先在附近的瞭望台上寻找到直升机的位置（一般会随机降落在前方邪教徒的某个据点中），由于要避免邪教徒驾驶着直升飞机逃跑，建议玩家优先瞄准直升飞机驾驶员将其干掉（注意不要把直升飞机给一并毁掉），随后再清理周围的其他敌人。将附近的所有敌人干掉后便可以驾驶着夺来的直升机返回杜拉布曼码头。

●返回码头后，发现艾朵雷正在和邪教徒作战，驾驶直升机在空中对围攻码头的邪教徒车辆扫射，帮助艾朵雷解决危机，随后将直升机降落在指定位置并和艾朵雷对话就可以完成任务了。



无知就是福

奖励：无

流程要点

●当玩家在亨本河的反抗势力点数达到一定的数值后，便会进入一个由费丝制造出的幻境中。在幻境中观看一段剧情演出后，将想要进入伊甸园大门的法警拉回来，随后即可结束该剧情任务。

环保斗士

奖励：解锁“郁金香”直升机、亨本河反抗势力点数900

流程要点

●在杜拉布曼码头和山德对话后激活此任务，前往任务目标地点所在的加油站，从后门潜行进入加油站办公室，找到目标电脑后进行黑入操作。

●在等待黑入成功的 1 分 30 秒期间，玩家需要不断和前来增援的敌人作战，守住电脑不被敌人阻止进度。

●黑入成功后，按照任务要求将艾朵雷加入到小队中。艾朵雷到达后乘坐她的直升机一同前往目标任务地点。

●到达目标地点后，先别急着让直升机降落，跟踪亨本河上的船队一路来到“极乐”容器存放区，玩家需要和空中的艾朵雷进行配合，破坏区域内的 20 箱“极乐”容器，由于这里的守备力量较为薄弱，且空中的艾朵雷战斗力较高，因此完成任务的难度不高，将敌人干掉后再挨个破坏“极乐”容器便能顺利完成任务。

极乐

奖励：无

流程要点

●进入费丝的幻境并观看一段剧情演出后即可完成任务。

信仰之跃

奖励：无

流程要点

●进入费丝的幻境，观看一段剧情演出后从圣父雕像上跳下即可完成任务。

残酷的一课

奖励：无

流程要点

●当玩家在亨本河的抵抗值满了之后，便自动触发一段幻境，回到现实中后开启剧情任务“残酷的一课”。

●进入被邪教徒攻占的监狱，由于通往内部的门被邪教徒锁住了，因此需要先绕到监狱后部，爬上屋檐，再从通风管处进入监狱内部。一路干掉监狱内部的敌人后，和崔西展开对话，随后按照她的指示在附近邪教徒的尸体上找到打开牢房的钥匙。将崔西释放后再次触发一段剧情演出。

●剧情过后循着歌声来到监狱外，随即便会进入费丝创造出的幻境，该任务结束。

失落的天堂

奖励：无

流程要点

●在幻境中一直往前走直到触发剧情演出，演出结束后开始和幻境中的费丝和邪教徒交战。在战斗中，费丝会分出许多分身来混淆玩家的视听，但其真身的标志还是很明显的，只要看到某个四周扬起红叶的分身就必定是费丝的真身，朝她开枪便能令费丝受伤。

●在战斗时，费丝主要通过扔能量球和召唤邪教徒的方式来对玩家发动攻击，要注意能量球砸在地上会产生爆炸效果，伤害很高，因此要注意提前向左右快速奔跑来躲避，切记不能贪枪。将费丝的血量耗尽后即可触发下一段剧情演出，随后任务结束。



信仰之道

奖励：无

流程要点

●根据任务指示进入费丝的碉堡，在其中找到已经被困住的警长（只需一直往前走即可），一段剧情过后，根据任务指示前往目标地点阻止“极乐”的生产。

●到达目标地点后，进入地下碉堡，这里是生产“极乐”的核心地带，被邪教徒重重守卫着，玩家需要找到并关闭 5 个气阀才能彻底阻止“极乐”的生产。注意，如果贸然关闭阀门的话会触动警报，引发敌人前后夹击，非常危险，因此建议玩家先将这个地区的守卫全部清理干净后再去关闭气阀，这样如果触发警报的话就只用对付前来增援的敌军，而不会陷入两面夹击的危险状况。



●将所有气阀关闭后，按照任务指引连续打开两扇闸门，前往并摧毁中间马达。马达所在的地方有许多火焰喷射器，如果硬闯的话损失将会很惨重，玩家在这里应该站在图示位置，将马达后方的大部分守卫清理干净后再不慌不忙地通过。此外，这里的马达可以通过手雷进行摧毁，不必浪费子弹。

●摧毁3个马达后，前往筒仓，途中遇到的敌人除了2名重甲兵以外都不太棘手。对付2名重甲兵如果已经耗尽手雷和炸药的话可以通过嗑药的方式强行解决，此后按照任务指示一路向外逃离碉堡，成功逃出生天后该任务也随之结束。

向毒品宣战

奖励：终极猎人强化物、亨本河反抗势力点数600

流程要点

●任务要求玩家摧毁5艘“伊甸之门”的运毒船以及5辆运输卡车，这些目标只要沿着河流和公路搜寻便不难找到。建议玩家驾驶飞机进行搜寻，一旦发现直接空投炸弹即可，效率十分之高。摧毁所有目标后可结束任务。

白尾山区

巴朗伐木场

奖励：白尾山区反抗势力点数400

流程要点

●前往巴朗伐木场，这里是一个邪教哨站，警报器虽然只有一个，但位于核心地带，很难进行潜入，建议首先占领高点的机枪，直接凭借强大的火力来和邪教徒进行作战，要有效率得多。解放巴朗伐木场后该任务结束。

冷血复仇

奖励：洁丝·布莱克加入雇佣名单、白尾山区反抗势力点数900

流程要点

●解放邪教哨站后和洁丝·布莱克对话，激活主线剧情任务“冷血复仇”。

●跟随洁丝一路来到山坡上，干掉在此地逗留的邪教徒，继续跟随她前进一段距离，到达一个邪教徒营地，解救里面的3名人质。虽然在解救人质前被敌人发现的话可能会导致人质死亡，但这也是一个概率问题，只要玩家在敌人杀死人质之前，抢先吸引敌人的火力和注意力便可以大概率使人质安然无恙。

●实际行动中玩家可以优先从两名被并排着关在笼子里的人质入手，这里的守卫也较为薄弱。将两名人质解救之后，便可以冲入营地之中，这时被营地里的守卫发现也不要紧，只要玩家和洁丝及时出现在营地内，对方便不会有将枪口调转去干掉人质的时间。

●将所有人质全部解放后继续跟着洁丝一路前往采石场的制高点。采石场中同样关押着3名人质，先来到更靠近外围的两名人质所在的地方，暗杀掉一旁守卫的邪教狙击手后，便可以将偷偷两名人质释放，随后引爆采石场中央的汽油桶，再快速干掉剩余的邪教徒后即可解救最后一名人质。

●继续跟随洁丝来到“厨子”的所在处，使用狙击枪在远处瞄准他背后的汽油囊便可引发爆炸，连同他身边的邪教徒也能一起干掉，随后便可以游刃有余地解决剩余的敌人。将敌人清理干净后和洁丝对话，任务结束。

持有枪支的权利

奖励：起司汉宝加入雇佣名单、白尾山区反抗势力点数600

流程要点

●前往动物护理用品之友中心，这里已经变成了一个邪教哨站，由于中心前后出入口各有一台机枪，因此玩家应当优先抢占这两个火力输出点，尤其是后门的那台机枪，面对前来增援的敌人时会起到较大的作用。此外，增援的敌军里还会包含直升机，注意保持警戒。解放邪教哨站后和韦德·福勒对话，激活主线剧情任务“持有枪支的权利”。

●来到任务目标地点后，切换鱼竿开始钓鱼，具体的钓鱼技巧参见本文的系统部分，钓到一条鲑鱼后，前往下一个目标地点。

●到达目标地点后，先将附近的3名邪教徒干掉，然后来到河边，找到起司汉宝，将刚才钓到的鲑鱼拿给它，随后和它一同与前来增援的邪教徒作战，将邪教徒全部杀光后，任务结束。

软弱的世界

奖励：无

流程要点

●当玩家在白尾山地区获得的反抗势力点数到达一定数值后（通常为做完两个主线剧情任务），雅各·席德便会派出一支狩猎小队将你带到他的基地里，并且对你进行洗脑。

●在幻境中，玩家需要在一定的时限内击败守卫的敌人，逃出生天。由于一开始是处于手无寸铁的状态，但每隔一段路都会捡到一把枪，注意利用好这些武器。只要杀死一个敌人便能将时限增加4秒，而爆头的话能增加6秒，不过在此任务中给予玩家的时间较为充足，因此一般不用特地寻求爆头的机会。在规定时间内到达终点后便会进入另一段剧情，随后任务结束。

行动中失踪

奖励：白尾山区反抗势力点数600

流程要点

●被“狼窝”的成员从雅各·席德的幻境中解救出来后，找到首领伊莱·帕玛并与其对话，激活主线剧情任务“行动中失踪”。

●前往目标任务地点游客中心，这里关押着4名人质，玩家需要在不惊动邪教徒的情况下将他们营救出来，才能确保4名人质都安然无恙。首先通过位于游客中心前方附近的一条排水管来到右面山坡上，通过山坡抵达中心的右后方。

●先后使用弓箭暗杀掉在这里巡逻的邪教徒，随后解救被绑在阳台上的第1名人质。

●潜入旁边的建筑内，便能发现一名邪教徒正在虐待被绑在椅子上的人质，从背后将其干掉后解救这名人质。

●离开建筑，从右边顺路往下走，干掉一名在此处巡逻的邪教徒，进入另一栋建筑内，解救第3名人质。

●最后一名人质位于游客中心正前方的出入口，此时在这里守卫的邪教徒也所剩无几了，光明正大地将他们干掉吧。

●解放整个游客中心后，按照任务指示前往恶人殒解救另外的人质。

●到达鹰眼隧道后，从远处可以看到这里有数名邪教徒把守，优先干掉位于隧道最深处的2名狙击手和重火力手，之后再慢慢清理剩余的邪教徒，要注意前后方的邪教徒的来车增援，在他们撞到路障而立足未稳时伺机将其干掉。确保鹰眼隧道完全安全并解救出隧道内的2名人质后，即可完成任务。

获得自由

奖励：白尾山区反抗势力点数900

流程要点

●和伊莱对话后，前往目标任务地点——豪景大饭店，由于要寻找到一位特定的反抗队员，因此玩家必须确保自己潜入酒店时不被发现。

●首先来到面对酒店方向的左侧，通过图示位置的来到酒店的侧面，通过侧门进入到酒店内部。任务目标位于3楼的306号房，而整个3楼只有一名邪教徒看守，因此只要将他暗杀掉便可以来到任务目标的身边。

●播放伊莱给你的反洗脑录音带，随后和酒店内的敌人展开战斗。首先据守在3楼干掉建筑物内的所有敌人，随后通过窗户来到二楼的阳台上，使用机枪和前来增援的敌军战斗。之后港口方向也会有邪教徒过来，建议使用屋后的迫击炮连船带人一同炸掉。总的来说只要守住阳台的机枪位以及后面的迫击炮，便能在众多敌人的围攻中活下来。打退敌人3~4波攻势之后，任务也随即宣告完结。



做好准备

奖励：来自“狼窝”的补给、白尾山区反抗势力点数600

流程要点

●在“狼窝”中和威弟对话后激活任务，随后前往杰弗逊展望塔拿到地图。

●驾驶展望塔旁边的直升机前往库柏小屋，清理完里面的邪教徒后，在房屋左侧的地窖中找到储藏箱，随后前往红尾小屋。

●清理完红尾小屋附近的邪教徒后，在小屋左侧找到并进入地窖，拿到储藏箱，此时会接到威弟的联络，让玩家驾车前往茶隼小屋。

来到茶隼小屋后，驾车追逐抢走最后一个储藏箱的邪教徒，该邪教徒会驾驶全地形车逃跑，玩家最好提前让一名队友坐在车里的副驾驶座位上，这样便能有更高的概率将抢走储藏箱的邪教徒提前击毙，拿到最后一个储藏箱后返回“狼窝”和威弟交谈，任务随之结束。

无线电静默

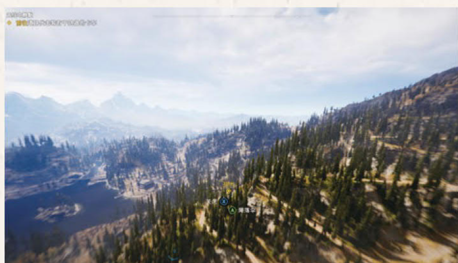
奖励：白尾山区反抗势力点数900

流程要点

●和谭美对话，激活主线剧情任务“无线电静默”后前往目标地点的无线电塔，摧毁顶端的干扰器。驾驶飞机飞过去的玩家要注意干扰器是无法被玩家操纵飞机直接摧毁的，需要就地降落，然后使用钩爪爬到无线电塔的顶端。摧毁顶端的干扰器后，从塔顶使用飞鼠装（需要学习相关特长）可快速抵达另一座塔的所在之处。

●另一座无线电塔附近有邪教徒守卫，且其中有一名拿着火焰喷射器的重甲敌人，要优先将其干掉，破坏完干扰器后再次使用飞鼠装抵达预设的埋伏地点对最后一个载有干扰器的卡车设下埋伏。

●埋伏地点的附近有一个拿着火箭筒的邪教徒，将其干掉后便可以装备他所持的火箭筒，等待卡车过来后向它发射便能将其连同干扰器一同干掉，任务随之结束。



坚强是惟一的路

奖励：无

流程要点

●和“软弱的世界”任务一样，玩家需要在雅各·席德制造出来的洗脑幻境中不断和其他人自相残杀，最终抵达终点。这个任务比“软弱的世界”的流程多了一段，并且在幻境中遭遇到的敌人难度也提高了不少。玩家在此任务中可以有意识地提升自己的对敌爆头率，以此来获得更宽松的时间限制。

驱逐通知

奖励：白尾山区反抗势力点数900

流程要点

●和谭美对话后前往任务目的地，玩家的目标是杀死两名“天选者”，这里的防御力量不是太多，准备充足的玩家可以直接选择正面突袭。

●杀死两名“天选者”后，分别在建筑物的二楼和地下室埋下土制炸药，在埋置炸药的过程中会遭到两架直升飞机的袭击，通过呼叫尼克的空中支援或者使用火箭筒等方式可以将其顺利解决。

●炸药埋置后，在15秒内逃出小屋，任务结束。

牺牲弱者

奖励：无

流程要点

●和“软弱的世界”以及“坚强是惟一的路”的流程大致相同，不过难度再次提升，敌人的数量也要比前两个任务多了许多，建议玩家尽量快速杀死看到的每一个敌人来获取更多的时间。

放荡子弟

奖励：小赫克·杜拉布曼加入雇佣名单、白尾山区反抗势力点数600

流程要点

●前往杜拉布曼堡垒和老赫克·杜拉布曼对话，激活主线剧情任务“放荡子弟”。随后与附近的小赫克·杜拉布曼对话，随后乘坐他的小车抵达展望塔。

●干掉在展望塔附近守卫的敌人后，跟随小赫克使用滑索来到竞选宣传车的停放处，干掉周围的邪教徒后，和小赫克一同乘坐竞选宣传车返回杜拉布曼堡垒。

●在返回的途中会遇到很多前来阻截的邪教徒，玩家最好坐在竞选宣传车的机枪位上与沿途的敌人作战。顺利返回杜拉布曼堡垒后和老赫克对话即可完成任务。



让希望郡恢复往日荣光

奖励：“南茜”在车库中解开、白尾山区反抗势力点数600

流程要点

●激活任务后前往任务指定地点的十字路口，按照任务的要求在敌人的围攻中守住十字路口。玩家在占领十字路口后应当优先确认各个机枪所在的位置，面对不同方向前来的敌人使用不同的机枪位，这样面对后面从各个方向前来增援的敌人时便不会忙中出错了。

●邪教徒在后期会派出数架直升机前来增援，建议玩家尽量带上火箭筒来将其快速解决，不要让它影响到你的位置和战斗节奏。打退所有敌人的攻击并确保十字路口安全后即可完成任务。

搜索与拯救

奖励：白尾山区反抗势力点数600

流程要点

●任务要求玩家从邪教手中拯救更多居民，内容和亨本河的“向毒品宣战”剧情任务差不多，都是在地图中随机寻找被绑架的居民的踪迹然后拯救他们。

■小贴士

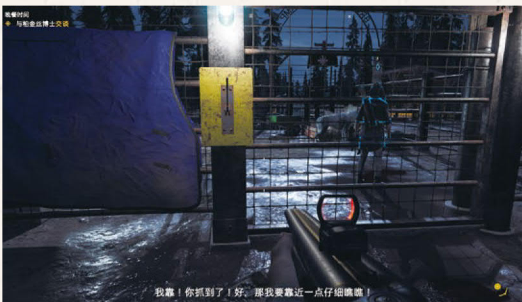
要快速拯救居民，可以驾驶直升机在地图中游荡，当视野中出现监狱形状的标志时，便是关押居民的卡车，使用飞机将它逼停然后解救其中的居民即可。

晚餐时间

奖励：终极猎人-强化、白尾山区反抗势力点数600

流程要点

●激活任务后前往任务目的地的邪教营地，营地里不仅有大量邪教徒，还有已经变为“判官”的狼群，因此最好先进行潜入，将营地内的邪教徒逐一暗杀后，狼群便会失去攻击性，注意不可将狼群全部杀光，按照任务要求要留下一些“判官”作为柏金丝的实验体。



●等待柏金丝来到营地后，打开兽栏的门，随后将一具邪教徒的尸体扔进兽栏里的食槽内，趁“判官”过去进食时关闭兽栏的门，随后和柏金丝对话并结束该任务。

只有你

奖励：无

流程要点

●当玩家在白尾山区的反抗势力点数达到上限时，变会自动触发剧情，再次进入雅各·席德制造的洗脑幻境。相比前几次幻境，这次虽然整体流程没变，但时间缩短，难度也提升了许多，玩家需要尽量将敌人爆头，以获得更多的附加时间。

●幻境结束后观看一段剧情演出，随后来到“狼窝”外，分别找到并摧毁6个信标，之后便可回到现实世界中与伊莱展开决战。

●伊莱位于不远处的山峰顶部，用狙击枪不断地为玩家造成麻烦，同时在沿途上还会遇到“判官”狼群和邪教徒的威胁，建议携带火箭筒以及足够的手雷开路，同时时刻避免自己在掩体之外待太长时间，否则很容易会被伊莱狙击。如此一路击杀阻拦的邪教徒和狼群后便能到达伊莱所在的峰顶，击杀伊莱后自动进入一段剧情，随后任务结束。

战争伤亡

奖励：无

流程要点

●按照任务指示前往雅各的碉堡，先在悬崖的高处使用狙击枪将碉堡外守卫的敌人一一解决后，使用雅各身上得来的钥匙打开碉堡的大门，进入到碉堡内部。

●首先按照任务指示前往碉堡的控制室，开启通往最深处的压力门，碉堡各处虽然都有邪教徒守卫，但每个位置大多只有1~2名敌人，玩家可以一路进行潜行和暗杀，不必浪费子弹和增加被敌人围攻的风险。

●打开压力门后继续一路前行至法警的所在之处，观看一段剧情后，和法警一同逃离碉堡。此时由于警报已经触发，因此不必使用来时的潜行套路，拿起你的霰弹枪和法警一起开干吧！

●逃离碉堡后，再次观看一段剧情演出，随后任务结束。

一切的源头

奖励：无

流程要点

●前往游戏开头和约瑟夫·席德会面时的教堂，观看一段剧情后，玩家需要选择反抗或是离开，选择离开则玩家在游戏中所结识的NPC和雇佣兵会与席德在一起目送玩家3人离开，并达成其中一个游戏结局。

●选择反抗的话便会和约瑟夫进行战斗，一开始玩家阵营之中只有玩家1人，其余的NPC都被约瑟夫所控制。约瑟夫会不断召唤被控制的NPC向玩家发起攻击。相比约瑟夫，玩家应当优先将这些NPC干掉，而一旦将他们打伤并令其倒地后，便可以靠近他们并按下A/× 键将其复活，这样原本被洗脑的NPC就会恢复神智，重新加入玩家阵营一同对抗约瑟夫。接下来如法炮制，让12名NPC角色全部恢复神智后，便能和约瑟夫展开最终决战，将约瑟夫击败后随即进入另一段剧情演出。

■小贴士

恢复神智的NPC会加入玩家的阵营，而随着越来越多的NPC的加入，玩家阵营的火力也越来越猛，战斗也越来越容易，当12名NPC全部加入阵营后，玩家甚至不用亲自动手，约瑟夫·席德便会被队友强大的火力击败。

●剧情过后，玩家需要驾驶车辆逃离希望郡，虽然有时间限制，但基本上也是一条路走到黑，剧情演出的意义大于实际游戏意义，到达终点后再次触发最后一段剧情，游戏便也迎来最终结局。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

全成就/白金指南

综述

XOne版

成就总数	1000点/51个
全成就难度	3/10
全成就所需时间	20小时左右
在线成就	7
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	9	金杯	2	白金	1

相对于系列之前的几款游戏，本作的全成就 / 白金难度更低。本作不存在任何会错过的成就和奖杯，所有成就和奖杯都可以在通关后补完。和成就奖杯相关的支线任务数量也很少，玩家甚至可以无视掉一部分的主线任务，收集只需要玩家每类收集找到一种即可。惟一需要注意的是，本作允许两位玩家合作游玩单机部分，但所有明确标明（仅限单机战役）的成就和奖杯只有担任主机的玩家才能解锁。

全成就/白金指南路线

1. 通关游戏。由于游戏中不存在会错过的成就 / 奖杯，因此玩家可以随意按自己的喜好来游玩单人剧情部分。一些与杀敌相关的成就 / 奖杯，例如“亲近又私密”、“爆炸惊喜”、“为土地施肥”等推荐尽快解决，因为在本作中只要玩家成功解放一个区域的话，该区域的敌人数量会大量减少。不过错过了也没关系，通关后可以通过“哨站大师”来补完。

2. 游玩游乐场，这是本作新加入的多人部分。有五个成就 / 奖杯与其相关，分别是游乐场玩家、游乐场英雄、游乐场猎人、游乐场爱好者和游乐场竞争者。除了游乐场猎人和游乐场竞争者外都可以单人完成，而且耗时都不长。

3. 最后阶段就是查漏补缺，击杀类成就 / 奖杯可以通过“哨站大师”补完。

我们一直对你有信心

解锁条件 获得所有奖杯

火花 20点/

解锁条件 藉由解放道齐的岛来完成游戏开场（仅限单机战役）

获取方法 剧情相关，不会错过。

你是「愤怒」 50点/

解锁条件 被视为犯下愤怒之罪（仅限单机战役）

获取方法 剧情相关，不会错过。

特别快递 10点/

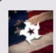
解锁条件 确保宝宝平安来到这个世上（仅限单机战役）

获取方法 需要完成支线任务“特别快递”，这个支线任务会在玩家完成主线任务“飞行搭档”（完成任务后尼克会加入）以及解放荷兰谷（约翰的地盘）后触发。

唯有你 50点/

解锁条件 成功完成第一个试炼（仅限单机战役）

获取方法 剧情相关，不会错过。

 **信仰之道** 20点/ 

解锁条件 发现「极乐」（仅限单机战役）

获取方法 剧情相关，不会错过。

 **永远在一起** 100点/ 

解锁条件 前往结局（仅限单机战役）

获取方法 剧情相关，不会错过。

 **拯救哈德森郡警** 50点/ 

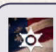
解锁条件 拯救哈德森郡警（仅限单机战役）

获取方法 剧情相关，不会错过。

 **极乐** 50点/ 

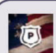
解锁条件 从「极乐」之中拯救法警（仅限单机战役）

获取方法 剧情相关，不会错过。

 **拯救怀特侯斯警长** 15点/ 

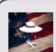
解锁条件 拯救怀特侯斯警长（仅限单机战役）

获取方法 剧情相关，不会错过。

 **拯救普瑞特郡警** 15点/ 

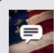
解锁条件 拯救普瑞特郡警（仅限单机战役）

获取方法 剧情相关，不会错过。

 **科学事实** 20点/ 

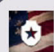
解锁条件 把怀疑摆一边，协助赖瑞（仅限单机战役）

获取方法 需要完成NPC“赖瑞”的系列任务后才能解锁这个成就/奖杯。这个系列任务总有四个：救出赖瑞、英雄之旅、第三类接触、另一个世界。NPC的具体位置是在秋末镇（约翰地盘）的西边。

 **拒当壁花** 20点/ 

解锁条件 和50位希望郡的居民交谈（仅限单机战役）

获取方法 算是个不会错过的成就/奖杯，毕竟游戏本身是通过积累抵抗值来推进的，而积累抵抗值最快的方法就是做任务（主线或者支线），玩家会有很多机会和NPC对话。值得注意的是，这里需要将NPC的话完整听完才算是“交谈”一次。

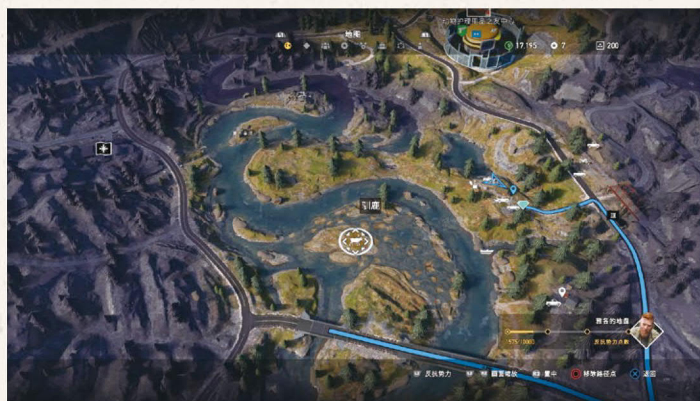
 **没什么了不起** 15点/ 

解锁条件 完成所有打猎与钓鱼挑战（仅限战役）

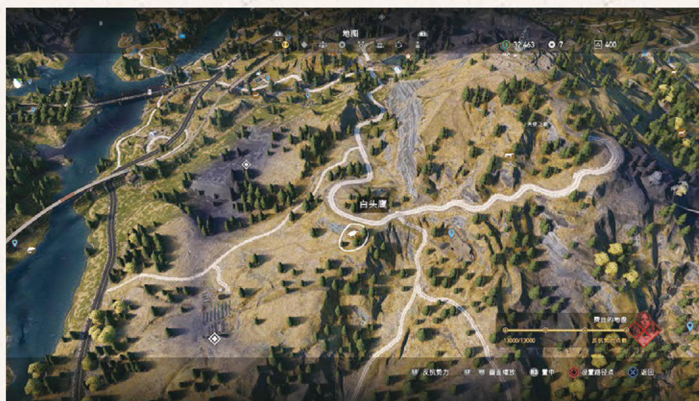
获取方法 学会特长“收割”大师可以大大减少玩家完成挑战所需的猎物数量。动物以及鱼类的位置会在玩家靠近或者获得相应的杂志后自动显示在地图上。另外这个成就/奖杯还可以顺便和“希望郡大師釣手”一起做。

本作的狩猎相比前几作要简单得多，玩家可以使用除爆炸类武器（用载具撞或者火焰喷射器也不行）以外的所有武器来进行狩猎，而不需要像以往那样必须使用弓箭来狩猎，使用弓箭或者其他冷兵器只能获得更多的毛皮。招募同伴阿布以及使用顺势药剂“终极猎人”可以大大提高狩猎的效率。

地图中的狩猎点其实只是相应动物生成的地点而已，玩家不一定会在这个区域遇到这种动物，没有遇到的话就直接快速移动到另一个点然后再回来查看。驯鹿和白头鹰是本作中较为稀有的两种动物，其位置（之一）可以参考下图。



▲驯鹿：雅各地盘，艾略特大宅的西面，艾略特大宅位于动物护理用品之友中心的南面。



▲白头鹰：费丝地盘，约瑟夫至语西面（也就是那个大石像）的山脚下。挑战中虽然写作“老鹰”，但实际上要求的是白头鹰。另外白头鹰还会在“末日预备者”系列任务的“守护”中大量出现。

解放者 10点/

解锁条件 解放5个被“伊甸之门”计划控制的地点（仅限战役）

获取方法 其实就是解放哨站，哨站的位置可以通过和NPC对话来得知，或者直接在探索中找到，哨站的位置上方会有明显的黑烟。玩家在完成序章后就能够自由行动去解放哨站了。

拾荒者 10点/

解锁条件 依循所有线索完成寻宝3次（仅限单机战役）

获取方法 “末日预备者”任务相关，和哨站一样，其具体位置可以通过和NPC对话来得知，或者直接在探索中找到。

现在怎么办? 20点/

解锁条件 在希望郡完成3项支线任务（仅限单机战役）

获取方法 如果目标为全成就/白金的话，那么玩家就不可能错过这个成就/奖杯。特别快递、科学事实和希望郡大師釣手三个成就/奖杯各对应一个系列的支线任务。

有史以来最厉害的高手 15点/

解锁条件 在每个区域中重现“离合器”尼克松的特技表演（仅限单机战役）

获取方法 三个区域每个区域做一个就可以了，这个本身也算作是支线任务的一种。

收藏家 20点/

解锁条件 每种搜集品都拿到一个。（仅限单机战役）

获取方法 本作共有漫画、威士忌酒桶、摇头娃娃、打火机、唱片和棒球卡六种收集。玩家需要触发相关支线后才能在地图上查看收集的位置以及从商店购买到全收集地图，玩家并不需要收集齐所有的搜集品。

自求多福 20点/

解锁条件 驾驶尼克的飞机，但希望你没有惧高症（仅限单机战役）

获取方法 主线任务“飞行搭档”相关，完成后尼克加入。

麻烦制造者 20点/

解锁条件 发掘在每个区域中破坏邪教财产的乐趣（仅限单机战役）

获取方法 本作共有三种邪教财产：筒仓（荷兰谷）、圣坛（亨本河）、狼信标（白尾山区）。每个破坏一个就可以了，前两种非常好找，最后一个狼信标多放在山上，隔远就能看到顶端闪烁的红灯。由于玩家只要破坏一个财产就会自动触发相关的支线任务，并且会将剩余的位置都显示出来，所以玩家不需要担心找不全，而成就/奖杯本身只需要玩家各破坏一个就可以了。

另外值得一提的是，教学关卡“道齐的地盘”还有一个圣坛，这个也是被计算在内的，不过正常玩的话几乎不可能错过就是了。

沟鼠 15点/

解锁条件 破坏邪教进行净水处理的抽水马达，让他们想要找你算账（仅限单机战役）

获取方法 主线任务“净水行动”相关。

美好的渴望 10点/

解锁条件 设置诱饵，让阿桃回家（仅限单机战役）

获取方法 主线任务“小猫，来这里”相关，完成后阿桃加入。

捅到马蜂窝 20点/

解锁条件 惹一名预示者发怒（仅限单机战役）

获取方法 剧情相关，不会错过。

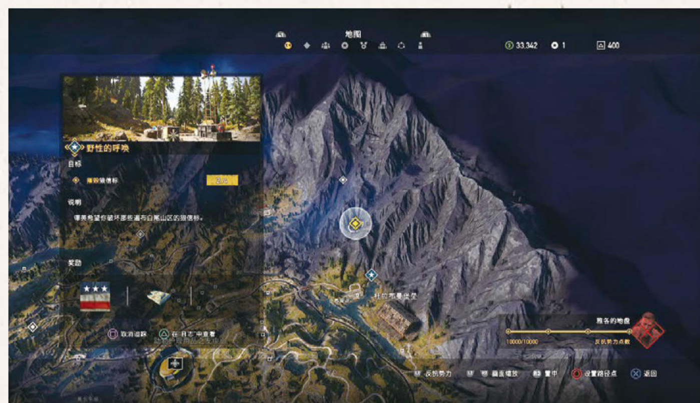
游乐场玩家 40点/

解锁条件 在游乐场达到等级20（仅限游乐场）

游乐场英雄 15点/

解锁条件 游玩「游乐场英雄」模式5次（仅限游乐场）

获取方法 在游乐场主页按下RB/R1就可以找到这个模式，地图不限，游玩5次就可以了。



▲其中一个狼信标的位置。

游乐场猎人 15点/

解锁条件 在游乐场多人游戏地图中杀死100名敌人（仅限游乐场）

游乐场爱好者 20点/

解锁条件 在单机或多人合作中成功完成10张精选游乐场地图（仅限游乐场）

获取方法 所谓的“精选地图”就是育碧制作的官方地图，单人与多人合作的地图可以通过筛选器来找出官方地图，最简单而且流程最短的地图是“Upside Down”，重复玩10次就可以了。

游乐场竞争者 10点/

解锁条件 在多人游戏的10张精选地图中获胜（仅限游乐场）

获取方法 推荐模式为团队死斗，这个模式下玩家分成两队进行对战。在玩家自身技术不太过关的前提下，抱抱高手大腿赢10场只是时间问题而已。死斗模式下玩家各自而战，要想获得第一名（胜利）的难度非常高。

除了在每场对战后尽量将票投去官方图以外，玩家还可以在轮到自己选地图的时候选择官方地图。分辨是否精选地图的方法是按下Y/△去查看地图作者，作者名为UbiSoft的都是官方地图。

另外，由于育碧自身服务器以及国内网络等原因，推荐玩家先把地图给下载好。下载方法为在主页选择“浏览多人游戏地图”，然后选好地图进入控制板后选择“下载地图”即可。

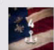
最后，这个成就/奖杯是可以快速解锁的，前提是你得找到5个队友，然后你们6人的网络得足够好，先下载好对战要用的地图可以提高连接的效率。

赫克置物柜 10点/

解锁条件 透过一起摧毁15辆载具，与赫克真正地产生情谊（仅限战役）

获取方法 赫克需要完成主线任务“放荡子弟”才会加入。赫克加入后，瞄准载具，按下方向键←就可以命令NPC攻击了。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代



希望郡大师钓手 30点/



解锁条件 完全取得4支钓竿（仅限战役）

获取方法 前两支钓竿可以直接在商店买到，第三条钓竿“神奇小子钓竿”需要玩家完成丝凯勒的三个支线任务（生财工具、出门钓鱼和上将），最后一条“老贝特西钓竿”则需要玩家去把三个地区（其实就是本作中所有的鱼）的重量记录全部超越后才能获得。关于所有鱼的“大金冠”位置可以参考下图，位置并不只有一个，只要标注为“困难”的都可以掉到特定的破纪录用的鱼，使用合适的鱼饵可以提高钓鱼的效率。鱼饵需要在学会特长“钓鱼之王”后才能使用。

关于纪录的完成状况可以通过查看三个区域的大本营处的标本来确定，打破纪录的鱼上面会加上一个蓝色的蝴蝶结。

钓饵种类以及用途

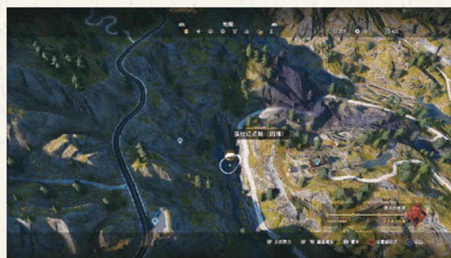
种类	用途
基本浮游饵	钓一般重量的鱼
鳟鱼飞蝇饵	钓比较重的鳟鱼
混种鲟鱼饵	钓比较重的鲟鱼
鲑鱼卵饵	钓比较重的鲑鱼
鲈鱼拟饵	钓比较重的鲈鱼

全纪录一览

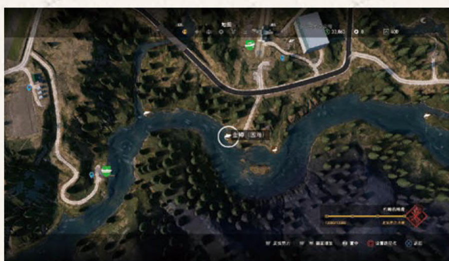
（记录是共通的，其中前四条鱼为三个区域共有的，但玩家只需要钓上一条就算是全破三个地区的记录）

种类	记录（磅）
强壮红点鲑	21
金鳟	4
湖鳟	37
虹鳟	28
帝王鲑	27
红鲑	6
北极茴鱼	3
密苏里铲鲟	55
匙吻鲟	112
小口黑鲈	6
大口黑鲈	8
岩钝鲈	3

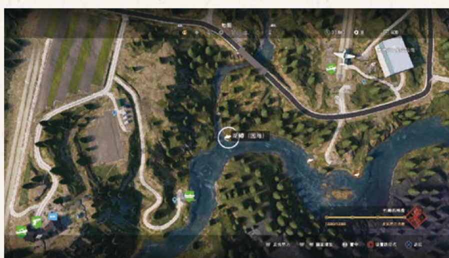
部分困难钓鱼地点



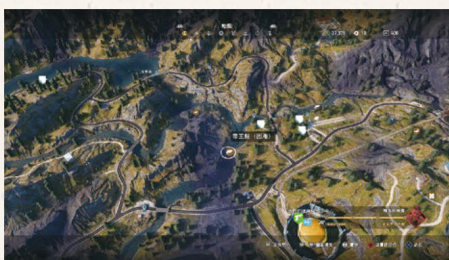
强壮红点鲑：兰福德湖的西北面，石脊牧人小屋的西边



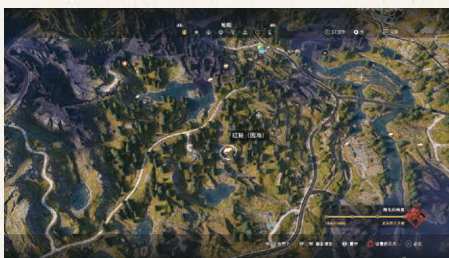
金鳟：莱伊父子航空公司的南面



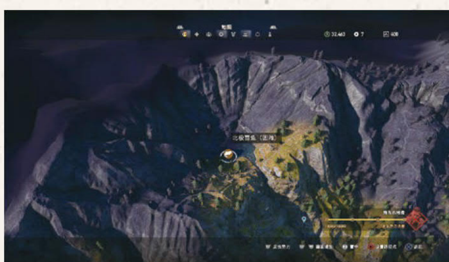
湖鳟：莱伊父子航空公司的西南面



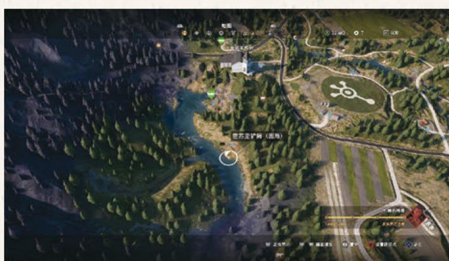
帝王鲑：雅各地盘，兰斯登小型机场的西南面



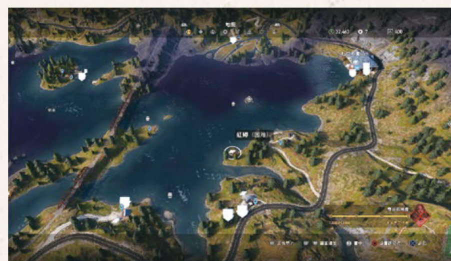
红鲑：雅各地盘，红尾小屋的东面，红尾小屋位于狼窝的东面



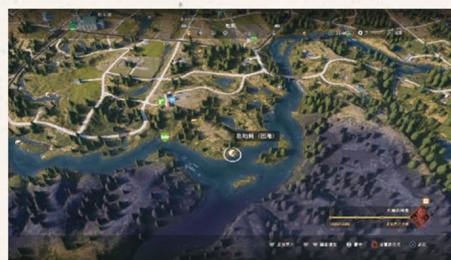
北极茴鱼：雅各地盘，大地图的左上角



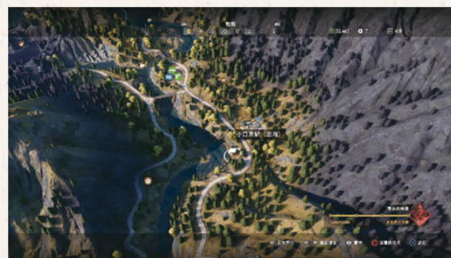
密苏里铲鲟：上帝羔羊教会的南面



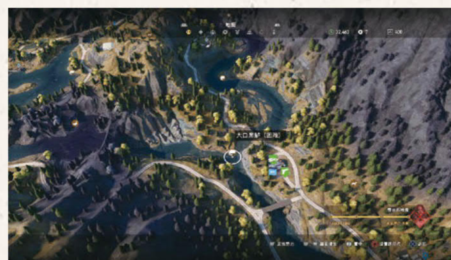
虹鳟：费丝地盘，杜拉布曼码头的西南面



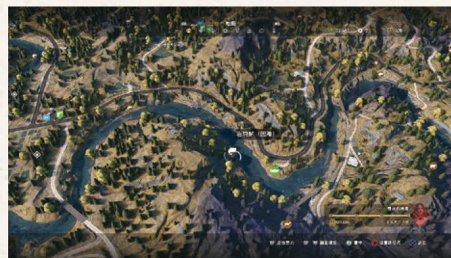
匙吻鲟：凯利特畜产公司的东南面，凯利特畜产公司的位于莱伊父子航空公司的东面



小口黑鲈：费丝地盘的西面，盖斯赛曼尼温室的西南面



大口黑鲈：费丝地盘的西面，口哨海狸酿酒厂的西北面



岩钝鲈：费丝地盘，琼斯大宅的东面，琼斯大宅位于罗娜的卡车休息站东面的山顶上

准备上阵 10点/

解锁条件 为一把武器购买全部的配件（仅限战役）

获取方法 配件最少的武器是RPG-7，只需要买一个配件就可以了。复合弓则有两个配件，虽然比前者多一个但由于是最快解锁的武器之一，所以用来解这个成就/奖杯是最合适的。

鬼魅击杀 10点/

解锁条件 以超过150公尺的距离用任何弓箭或步枪对任何邪教徒施展爆头击杀（仅限战役）

获取方法 击杀目标推荐为哨站里的敌人，找一个制高点然后利用望远镜标点（RS/R3）测距，超过150米后就可以开始尝试了。推荐哨站为亨本河的“神圣天空青年营”，这个哨站的正北面有一座很高的山。玩家确定好距离后就可以开始试射了，推荐这个哨站的原因是这个哨站的遮掩物很少，而且有一挺机枪。敌人在觉察到玩家的射击后会使用机枪并变成一个活靶。玩家使用的消声武器的话，这里敌人虽然会察觉到玩家的存在，但不会引发警报，甚至不会爬山去寻找玩家，玩家可以非常安逸地不停尝试。已经打下哨站的玩家也无须担心，在游戏通关而且解放全部哨站后，玩家可以在暂停菜单选择“哨站大师”来让全部哨站重新回到被占领的状态。

另外一个比较简单的方法是找路障，路障里的敌人一般都是呆着不动停在路中间，测距和瞄准都比哨站要简单不少。

格外巧手 20点/

解锁条件 制作 25 个配方（仅限战役）

获取方法 呼出武器菜单后选择炸药类道具再按下Y/△就可以制作，除此以外还可以制作顺势药剂。相比之下炸药的素材更好找，平时多搜刮敌人和场景很容易就能找到很多。

时尚优先 15点/

解锁条件 花 $1000 购买衣服（仅限战役）

出手阔绰 10点/

解锁条件 在汽车商店消费$50000（仅限战役）

获取方法 在正常流程中要赚50000还是有点难度的，建议玩家在解锁这个成就/奖杯前不要过多地把钱花在购买武器上，那么通关然后将打猎以及钓鱼挑战中获得的战利品卖光就差不多有50000了。

车库满盈 20点/

解锁条件 购买 3 个载具放进你的车库（仅限战役）

王牌杀手 10点/

解锁条件 驾驶空中载具时摧毁 10 架飞机（仅限战役）

获取方法 敌人的飞机会在每个区域的抵抗值累积到第三阶段后出现，除了老老实实地去和敌人空战以外，还有另一个简单的方法，那就是用自己的载具作为活靶子。

从车库 / 机库把载具拉出来后再摧毁掉。兰斯登小型机场是最好的解锁地点，前者只需要把飞机拉出来（推荐使用尼克的飞机，因为其机炮射击在降落状态下是水平的），然后对准机库，呼出飞机，机炮扫射摧毁，然后在呼出飞机，如此类推直到解锁成就 / 奖杯为止。

辗带跑 10点/

解锁条件 辗过并杀死 20 名敌人（仅限战役）

为土地施肥 10点/

解锁条件 使用曳引机消灭 5 名敌人（仅限战役）

获取方法 玩家需要的曳引机是前面带收割机的那种，在游戏中的很多地方都能找到。实在找不到的话可以去把哨站“凯利特畜牧公司”（荷兰谷）给解放了，系统会送玩家一台特殊载具“死神”作为奖励，死神正是解锁成就/奖杯所需的曳引机。

死从天降 15点/

解锁条件 用飞机空投炸弹，一次摧毁或让4个载具无法使用（仅限战役）

获取方法 和“王牌杀手”一样，同样是使用尼克的飞机，从兰斯登小型机场的车库拉四台车出来排列在飞机附近，然后上飞机，扔炸弹，炸车死亡解杯一气呵成。



机会上门 10点/

解锁条件 使用石头或罐子分散15名敌人的注意力（仅限战役）

获取方法 按下方向键↓就可以投掷石头，值得注意的是必须是15名不同的敌人。

马路枪手 15点/

解锁条件 在驾驶或上半身探出载具时，杀死25名敌人（仅限战役）

获取方法 驾驶载具是按下LB/L1键就可以射击敌人，另外使用载具上面的枪械也是可以的。特殊载具“寡妇制造机”是你最好的选择，完成同名主线任务后就可以获得这两载具了。

鱼市场 10点/

解锁条件 出售 20 条鱼赚取现金（仅限战役）

牛肉在哪里？ 15点/

解锁条件 徒手将一头牛打到“肉质软嫩”，至死方休（仅限战役）

获取方法 使用顺势疗药“狂暴”可以非常轻松地解锁这两个成就/奖杯，牛可以很轻松地在秋末镇西面的农场找到，要求所需的牛为黑色的公牛。野牛同理，嗑一口狂暴，然后用近战武器打死即可。值得一提的是，如果玩家购买并戴上铜环指套的话，之后就不算作是“空手打死”，而玩家也没有办法将其取下，在现版本下惟一的解决方法就是利用飞踢（跳跃+RS/R3）。

贫弱的野兽 10点/

解锁条件 只用近战武器杀死一头野牛（仅限战役）

获取方法 和“牛肉在哪里”类似，只不过这次玩家不再是用空手，而是换成了近战武器而已。

相处融洽 10点/

解锁条件 和好友进行3场任务（仅限战役）

获取方法 任务包括了主线任务、支线任务以及末日预备者储物箱，其中储物箱的任务耗时是最短的。

如鸟一般 10点/

解锁条件 使用飞鼠装移动超过5000公尺（仅限战役）

获取方法 玩家需要先学会技能“飞鼠装”，之后找个高处随便跳就可以了。建议玩家先不要急着刷，等学会技能“空降”后，玩家可以选择以空降的形式快速移动，这时候刷效率就会高很多。

亲近又私密 20点/

解锁条件 执行25次近战击倒击杀（仅限战役）

获取方法 近战击倒需要玩家靠近敌人，出现按键提示后按下RS/R3后才会执行。除了在一般战斗中触发以外，潜行击倒也算作近战击倒。

爆炸惊喜 20点/

解锁条件 使用破坏的载具杀死 5 名敌人（仅限战役）

获取方法 需要先学会技能“破坏者”，最好的方法是找到马路上行走的敌人载具，吸引敌人注意力后等待敌人下车，然后走到载具前面发动技能再迅速走快，此时的敌人一般会傻乎乎地用自己的载具作为掩体，时间一到载具就会爆炸并杀死敌人。

生存专家 0点/

解锁条件 购买半数所有可使用的专精（仅限战役）

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

METAL GEAR SURVIVE

作为一款二线产品，本作还是有许多自己独特的魅力，只不过较为硬核的系统与繁琐的教学使得游戏前期的体验太过困难。下文便详细的剖析了游戏内的各个系统，不过由于是一款主打的网络，奖杯 / 成就方面可就相当痛苦了，需要做好持久战的准备。

文 六等星 美编 雷普利

PS4 / XOne		
潜龙谍影 生存		Konami
METAL GEAR SURVIVE		动作射击 ｜ 中文版
2018 年 2 月 20 日	在线 1~4 人	无对应周边
售价为：266 港币		

steam版已同步推出
游戏对应版本1.08

注：本文操作以PS4版为准。
因本作中文版本游戏术语拗口难懂，本文术语方面进行了部分修正，方便理解。

界面与操作

操作列表

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
△	Y	使用技能
○	B	俯蹲/匍匐/调查
×	A	攀爬/飞扑（双击）
□	X	背起/放下/上弹
L1	LB	准备左侧配件
R1	RB	准备右侧配件
L2	LT	举起武器
R2	RT	攻击/射击
L3	LS	奔跑/开镜
R3	RS	拉近镜头（按住）/切换左右身位
方向键↑	方向键↑	切换主武器
方向键↓	方向键↓	切换次要武器
方向键←	方向键←	切换左侧配件
方向键→	方向键→	切换右侧配件
触控板	VIEW	系统菜单（触控板需按左侧）
OPTIONS	MENU	人物菜单

注：以上以 PS4 操作为准

常规界面说明



1：生命值与耐力值
2：氧气值、饥饿值、口渴值
3：敌人警戒度指示环
4：技能准备状态
5：左侧配件、当前武器、右侧配件
6：敌人名称与生命值

菜单界面说明



1：状态简图
2：状态数值与装备信息

状态简图除了直观地表达当前人物信息外，在玩家受伤生病时，通过按下方向键→即可使用药物进行治疗。而在探索途中缺乏氧气时，这个界面按下△键可以补充氧气。

战斗操作

■近战武器

每一把武器初始攻击段数都为两段，通过升级可以解锁第三段攻击、重攻击（按住 L2 按下□）、以及冲刺攻击（奔跑时攻击）。除了这些常规招式外还能解锁滑步、下坠攻击、CQC 等特殊招式，需要注意除了普通攻击外其余的动作都要耗费一定耐力。

冲撞型武器（长枪）还需注意攻击的距离，只有在最佳位置才能造成最大伤害。



■弹药切换

远程武器除了基本的子弹外，通过多人模式还能获得属性弹的图纸。切换子弹类型需要按住方向键↑，通过右摇杆选择武器，按□ / ○键进行切换。



■投掷物

投掷类武器配置到左右配件后，按住对应的按键可以看到投掷轨迹，松开则立即投掷，按□键可以取消。持有投掷物时按下 × 键还可以切换高手和低手投掷方式，对付屋顶上的远程敌人一定要记得切换成高手。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

■暗杀/背刺

位于敌人正后方时可以直接对敌人进行处决动作，在单人模式中被处决的敌人可以进行虫洞汲取传输，而在多人模式中，触发暗杀可以获得分数奖励。

在警戒度橙色的正面作战中也可以从背面进行处决，但是该动作不属于暗杀，仍然可以进行虫洞汲取传输，却不能获得分数奖励。并且警戒度重新恢复白色后再次处决同一名敌人仍不属于暗杀



人物状态

玩家控制的人物简单来说仅有生命与耐力两种状态值，但很多因素都会对其造成影响，新手玩家会因此产生不少疑惑。关于状态与资源的管理会在后文提到，以下内容仅介绍一下机制



饥饿与生命

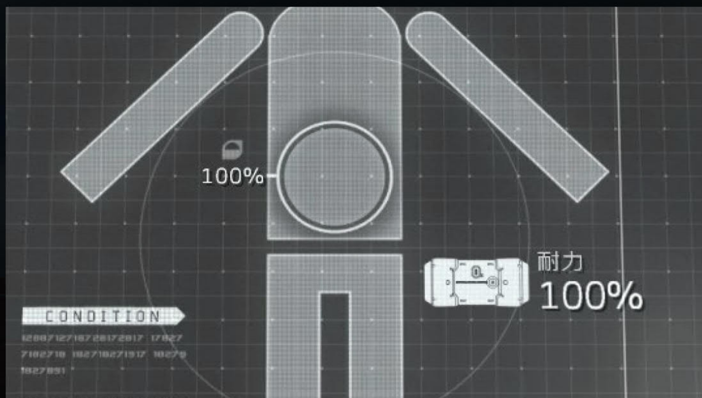
饥饿值总计 3000 点，以百分比的形式影响当前生命值的上限，新手期当饥饿度下降 90% 以下时上限便会随之减少，而这个百分比阈值后期可以通过装备降低。生命值在不消耗耐力的动作状态下便会自动回复，不会随着上限的降低而降低，但自动回复的血量只能到达上限最大值，利用治疗喷雾则可以突破上限回复。

因此摄取食物不仅是为了生存需要，更是关系战斗时自身的安全，在饥饿值不足 20% 时还会出现画面模糊的负面效果。

口渴与耐力

口渴值与耐力的关系同上文的饥饿与生命相同。基本玩家不会受到口渴的威胁，新手期时也不用担心脏水的负面效果，一来概率很低，再来细菌感染不会对探索以及小规模战斗造成阻碍，耐力上限不足影响到奔跑时便赶快喝水补充吧（别忘记带空瓶了）。

疾病与伤口



另一个会影响状态的便是疾病与伤口，并且种类繁多。打开人物菜单按下方向键→即可使用药物进行治疗，而不使用药物则只能等待负面状态自行消退，通过营地睡觉 6 小时的方式同样可以祛除（这种方式相当于跳过了等待消退的时间）。

基础设施与装备

玩家探索获得的素材并不能直接使用，需要通过基地的各种设施进行加工，这些设施一开始就会对玩家全部开放。设施和装备都拥有稀有度的概念，分为白绿蓝紫金五档稀有度，多人模式房间中设施等级与单人剧情的设施最高等级相同。

工作台



工作台分为配件、武器、医疗、装备、厨房五大类，每一类对应生产的物资都不同，其中配件、武器、装备工作台可以进行强化（订制）、修理、分解、变更装备等操作，这里着重讲解一下这三个工作台。

■打造

游戏中的所有物品都要通过打造获得，通过探索地图获取图纸来解锁打造项目。高稀有的装备无法在低一档的工作台上制造出来。这一点限制了玩家无法将多人模式中划水得来的稀有武器应用到前期剧情中。

除了利用图纸外，玩家还能通过开箱获得坏掉的 XXX，交付材料后打造出的装备要比图纸制造出的拥有额外附加属性。



TIPS：沙包据点这个防御组件除了用来防御外，在探索时还能作为台阶使用。

■订制

订制拥有强化、解锁异禀技能、增加部件三个方面。强化就是简单的增加攻击力，解锁禀异技能为后期系统，可以解锁紫色品质装备的附加技能，而增加部件能对玩家前期的剧情流程提供很大的帮助。

一般来说服装的部件便是子弹袋（增加子弹携带上限），武器则是瞄准镜、手电筒、红外线等。



■修理与分解

装备出现耐久度警告时便会影响威力，需要进行修理。单人剧情下修理材料依靠地图探索基本便能满足，但多人模式武器的频繁使用会使材料出现缺口。分解同稀有度的坏掉的XXX装备便能得到这些探索中稀少的材料。



技能训练工具



库班能量作为游戏中惟一的货币，最主要的功能便是提升玩家等级，包含提升四维属性、近战武器招式和一些特殊操作。当玩家通关后还能解锁四种职业的转职，获取更多有用的技能。

Virgil AT-9



剧情中扮演重要角色的AI机器人，所有网络服务内容都与其相关。此外还能查看当前基地的状态，管理基地人员的分配情况。

建设终端机



对基地的设施进行管理，可以进行建造、移动、修理、拆除。升级高等级的基础设施便要通过终端机完成。剧情通关后更有繁多的设施供玩家去经营与防卫。

虫洞传输装置



探索地图自然不会让玩家全程靠跑，随着剧情的指引，地图上会出现许多虫洞传输装置供玩家快速传送。每个传输装置首次开启的时候都要完成一波难度很低的防御作战。

TIPS：防守作战最后十几秒时可以放弃防守，等待完成时的冲击波消灭所有敌人，节省资源。

地图机制

尘之海

游戏的舞台设定在一个大部分被沙尘包围的世界中，其中初始基地为晴朗地区。玩家需要向尘之海发起探索，在没有氧气的情况下尘之海会对玩家造成伤害，并且奔跑消耗的耐力会大幅度上升。



■氧气补充

氧气罐提供的100%氧气坚持时间很短，打开主菜单，按下△键可以通过库班能量补充氧气，但同时也会降低氧气罐的耐久度，因此最大可使用氧气量为200%。回到基地后一定要记得去维修氧气罐。



■资源

尘之海中可以获取到各式各样的资源，同时敌人的分布也更为密集。玩家除了剧情目标外，还需开启野外据点的虫洞传输装置以及搜刮货柜，其中据点拥有大量的资源，而货柜则能获得解锁新物品的图纸。

随着时间的推移地图上的资源会进行再生，而重新闭合的货柜则不会再出现图纸。

■开括与路标



一旦玩家进入到尘之海区域后便会失去信号，地图此时没有任何作用。所以在进入尘之海前一定要标记好目标的位置，并且保证前进的方向不出现大角度的偏移。如果迷失在尘之海中，要注意观察远方的光线。蓝色灯光一般为未开启虫洞传输装置的据点和货柜，而绿色灯光则是解锁了传输装置的据点。

玩家还可以制作信标旗帜作为路标，但一定要安放在安全的位置，不然会被敌人破坏而失去效果。

■晴朗地区



除了基地，尘之海中还会出现其他的晴朗地区，这些地区无需耗费氧气，并且一般都伴有绿洲的出现。

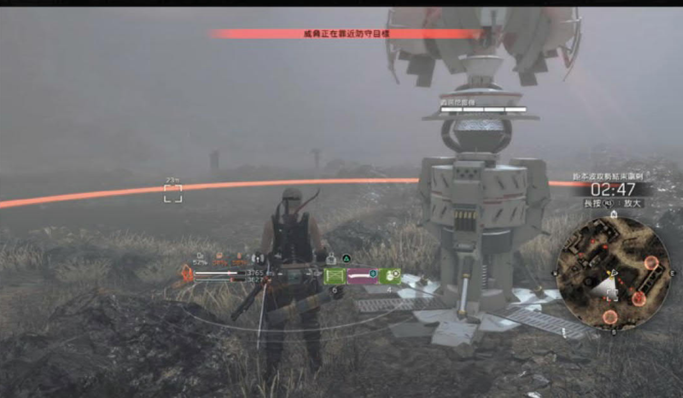
■夜晚与睡眠



游戏中也会有时间推移，到达夜晚时视线会受到限制，并且尘之海中的敌人数量会增多，大部分动物也会消失。此外如果玩家长时间不在营地睡觉会出现“疲劳”状态，需要依靠活力饮料或是睡觉解除。

地图事件

■抢救任务（防守模式）



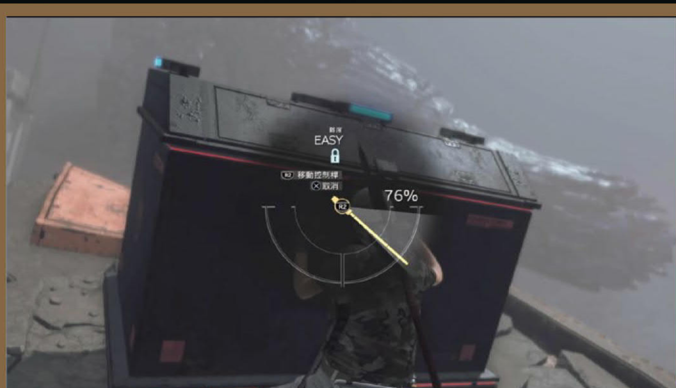
除了剧情任务外，地图上出现的奇异点区和开启虫洞传输装置都会触发仅一波敌人的抢救任务，触发前一定要准备好防御组件，不然还是非常困难的。

在触发了抢救任务后，右下角会

TIPS：灵活运用右侧背包组件中的库班结晶引诱敌人，只要回到营地便可补充，无需吝啬。

出现小地图，能看到敌人的攻击路线。玩家不能离开区域，但同时也允许玩家在没有氧气的状态下在规定范围内行动。

■货柜



地图固定位置分布的货柜能获得图纸，而支线任务触发的货柜只能获得珍惜材料与武器，耀眼的蓝色光芒很容易能在尘之海中发现它们。打开货柜时需要执行一个开锁步骤，按住 R2 控制拉杆在白色的安全范围内移动，如果超出便会发出噪音吸引周围的敌人，同时开启速度也会变慢，也可通过攻击的方式来暴力开锁。

在探索时如遇见大量敌人聚拢在一起，一般周围都能发现一个货柜。

■求救信号

剧情任务中便会体验这个部分，当这些 NPC 回到基地后一定几率又会触发新的救援信号任务，以绿色圆圈在地图上标识。玩家需要做的就是避开或消灭目标周围的全部敌人，将这些无法移动的 NPC 搬运到虫洞传输装置回到基地。成功后 NPC 会加入到玩家的小队之中，负责基地的经营项目。

注意在搬运状态时玩家是无法进行战斗的，在无法确认逃离路线的情况下，千万不要贸然地将 NPC 从安全的高台带走。

生存指南

熟悉了基本的游戏机制后，下面便为各位分享一些初期生存的一点心得。本作生存要素相当硬核，前期略显枯燥，而且困难，但只要熬过了最艰难的开荒阶段，便能发展自己的基地，自产自足。

食物管理



游戏初期食物是最为稀缺的资源，是否能碰到动物纯粹依靠运气与观察，但只需要养成几个良好的习惯，便能保证玩家安然的度过这个阶段。

■标记



打开菜单的地图界面，玩家可以按下□键在地图上进行图形标记，图形的种类非常丰富，包含每一类资源还进行了稀有度区分。玩家探索时每遇到一次动物或是水潭都应当进行标记，动物的出现的确依靠运气，但刷新地点都是固定的，并且不会出现在尘之海区域。

■观察



除了地上跑的羊马狼外，虫洞传输装置所在的野外据点内还会出现刺猬、老鼠等生物，而在野外时，当看到鸟的影子，听到鸟叫声时，便可以拿起枪械将这些飞禽变成自己的食物（食物远比子弹珍贵）。

除了动物外，每次经过绿洲时水潭周围都会有许多野莓可以采摘，也是一种稳定得到食物的方式。

■活用机制

因为玩家死亡会读取上一次的存档点，所以饥饿、口渴的状态仍会保留。游戏自然不会让玩家陷入死循环当中，地图上会有稳定的地点出产食物，随着游戏进度获取方式也有所不同。

时间推移

地图上所有的素材都会随时间推移再生，而位于基地正东方向 560 米距离，早期便能解锁的据点内可以稳定获得 3 颗马铃薯。

刷新动物（伪BUG）

位于地图的西面有一片水潭，玩家首次到达时可以看见三只绵羊，而玩家每退回主菜单或者切换多人模式一次，这三只绵羊便会刷新。这个 BUG 可以持续到剧情任务第十章水潭干涸之前，早期抓住这个机会多储备一些余粮基本就不用担心饥饿度的问题了。笔者开荒准备了约 50 只烤绵羊，足够完成单人剧情的部分。

TIPS：无论图纸的饥饿值和口渴值，只要切换一次多人游戏便能回复至25%。



▲玉米的产地

植物产地一览

食物	产地
土豆	基地正东方的据点
玉米	奇异点区2正东方的田地
洋葱	废墟02深处的仓库
番茄	第二章地图北面洋馆的大门前

医药品管理



除了饥饿与口渴，还有大量负面状态影响玩家行动，但是并非所有的负面状态都需要消除，毕竟医药品在前期是相当珍贵的资源。

例如上文提到的脏水所带来的细菌感染并不会对玩家造成太大影响，而例如出血、瘀伤这类影响生命值的负面状态在无需作战的探索时候也不用进行治疗。药物只用在必须要用的时候。

不过绷带、包扎工具这种制作简易的药物多使用一下也无伤大雅。

每日命令与登录奖励

全程联网的本作自然不会少了日常任务、周常任务、登录奖励这些机制。通过与 Virgil 交谈可以接取这些任务，获得一些基本材料和库班能量奖励，对于前期的开荒过程还是能起到一定的帮助。每日登录奖励在储藏库的补给箱中领取。



单人作战指南

战斗不可避免，但无脑地使用长枪铁丝网去捅敌人的脑袋绝对是不可取的，武器损耗维修的零件都包含了不少稀缺资源，合理规划武器与防御组件的使用方式能令战斗轻松不少。此外玩家还能利用能量升级，获取各式各样的技能，增加战斗时的操作性。更多进阶的战斗指南请参考后文的“多人游戏”，下文内容仅对应单人剧情部分。

装备与技能推荐



技能推荐

最优选择自然是右侧 7 项特殊操作技能，其中快手、战斗脚步最优先考虑，而下坠攻击配合重型武器能发挥出奇效。中间一栏的武器招式优先选择冲撞型武器的冲撞攻击，可以直接清理一小波丧尸敌人。其余两把武器配合防御组件也能发挥出不错的效果，详见下文。

武器使用指南

本作武器分为主武器与次要武器，其中主武器又分为腰部和背部，分别对应了不同的武器类型。

单手武器

出招快，配合战斗脚步面对单一敌人能发挥不错效果，是泛用性最强，安全系数最高的武器。推荐用于开荒探索，除战斗外破坏木箱铁桶获取材料也十分方便。

冲撞武器

攻击距离远，出手动作优秀，打点精确威力十足，配合技能冲撞攻击能造成大范围的 AOE 伤害，推荐用于高强度战斗以及防御战中。

TIPS: 冲刺时按下R2键使出撞击能击晕除熊以外的所有动物

双手武器

出手较慢，攻击力比较尴尬，一次攻击无法致命还得再次攻击，效率不高。但是站在高台位置朝下方攻击能安全地多次攻击多名敌人，并且打点在头部伤害更高。

重型武器

伤害自然不用说，但使用起来相当困难，但配合技能中的下坠攻击后，不仅能造成大范围的高额伤害，还能造成硬直保证自己的安全。前期伤害不足的情况下这样作战效率很高，后期没有多少使用价值

弓箭

探索核心装备，拥有消音、高伤害、箭矢可回收等特点，性价比极高，缺点是回收箭矢需要剥取敌人尸体，浪费时间。防守战中敌人死亡后自动消失，回收箭矢更为方便，适用于剧情流程中的小规模防守战。

游戏低难度的战斗中，低廉的火箭能造成不错的范围伤害，可惜无法回收。高难度则要依靠爆炸箭、大肆搜刮等后期装备技能才能发挥作用，成本高昂，适用性较差。

手枪

探索时与弓箭的定位相同，虽然各方面性能不如弓箭，但不占用背部武器的栏位，能与冲撞武器相互搭配。

手枪还根据弹药口径分出不同的类型，除麦林外基本用法相同，部分枪械需要安装消音器才能消音。

突击步枪

万金油枪械，并且属于腰部装备，基本上可以随身携带，灵活运用于各种战斗（笔者尤其觉得突击步枪适合打猎）。缺点就是弹药成本较高，资源转换伤害效率较差。

散弹枪

多人游戏对抗精英敌人的必备枪械，可与突击步枪相互替换，能直接秒杀所有精英敌人，不过对付杂兵效果不佳，不适用于单人探索。所有弹药类型中，12GA 弹药的资源转换伤害效率最高。

狙击枪

后期才能获得的枪械，但由于其他枪械的弹道都很平稳，作战又多以中短距离为主，狙击枪没有太多发挥的机会。但随着多人模式难度的增加，或许能发挥奇效。

战术心得

最基本的战术便是利用防御组件阻挡敌人的进攻，然后使用武器进行还击，但时间长了也会显得枯燥无味，并且近战武器的磨损还有弹药也成为了一笔不小的开支。以下按照作战情况推荐一些经济实用简便的作战方式。

注：大部分防御组件会使近战武器弹刀，攻击贯穿仅对应长矛、子弹和弓箭的穿透。



■单方向小波敌人作战

铁丝网配合长矛是最基本的战术，但能替代的方式也不少。例如拒马配合单手武器的前两刀（第三刀会弹刀），或是利用沙包据点造成高低差，使用双手武器从高处攻击或是重型武器下坠攻击。

■多方向敌人作战

在无暇顾及另外一个方向的敌人时，灵活运用带攻击力的防御组件能有效阻止甚至消灭敌人。比如最基础的铁丝组件，虽然提供的伤害微乎其微，但在一条道路上连续堆放数个，阻挡一两波敌人不成问题。虽然看似铺张浪费，但木头铁丝这类常见素材与修理弹药比起来微乎其微。

单人剧情简易流程



第一章



玩家开始操作后便是一连串的教学，教导一些基本的操作。进入室内后触发剧情，收集旁边的零件便可以在工作台上制作第一把武器长矛。遇见敌人后进行战斗教学，最后逃离建筑物来到荒地完成本章节。

首次进入基地后玩家便要开始在这片荒漠上进行生存，特典赠送的武器套装以及每日奖励的消耗品都可以在储藏柜中获取，之后前往西边水池边获取水源与食物，顺便搜刮一下周围的资源。





第二章



与 Virgil 触发完剧情后接到第一个外出任务，回收记忆板。建议佩戴铁丝网与长矛，目的地会有大量分散的敌人，喜欢潜行的玩家也可以尝试全部暗杀。初期敌人的库班能量太低浪费时间，不建议获取，原野上 1000 能量的库班结晶更为方便。

回收记忆板后回到基地对话触发剧情解锁建设终端机。



TIPS：水桶（纯净水）的配方1是纯净水中资源利用率最高的。

第三章

建设终端机暂时没有太大作用，在工作台可以制作虫洞汲取装置，这样暗杀的敌人和打晕的动物可以更方便快捷地转换为资源。接着前往下一个目的地回收记忆板。目的地后除了目标记得搜刮尸体身上坏掉的氧气罐。

返回时会出现大量敌人，直接逃跑前往下一个记忆板。下一个区域内会有大量的敌人，不过本场景有一个可以攀爬的高台，站在高台可以无伤使用长矛攻击下方的敌人，清理掉所有的敌人后可以适当采集它们身上的库班能量。接下来完成任务回到基地，并将坏掉的氧气罐修好，这样就可以探索尘之海了。

尘之海中同样是回收记忆板这种简单任务，但此时玩家便要开始锻炼自己的求生技巧了，沿途敌人能避则避，建筑物内的资源与货柜千万不要错过，尤其是目标房间内的医药品，前期非常稀缺。



第四章

接下来的任务是开启虫洞传输装置，触发前记得多带一些防御组件，尤其是耐力较高的铁丝网。到达据点后先不要进行搜刮（万一死亡了这些搜刮都是无用功），调查虫洞传输装置开始本作的第一次防守作战，需要坚持 2 分 30 秒，依靠两个铁丝网就能很轻松地完成本次战斗。完成后扫清据点的材料返回基地。



第五章

首次求救信号任务，到达目的地后玩家能看到一辆汽车上方躺着一名护士，而下方聚集了二三十名丧尸，任务的目标要求玩家背起护士打开下方的铁门进入据点，通过传送装置回到基地，但打开铁门需要时间，而且会产生声音，所以推荐利用高低差先将所有敌人全部解决，然后再去营救护士。

到达虫洞传输装置后还有一场防守战，将护士摆放在安全的位置后利用防御组件完成即可。



第六章

这次的记忆板位于一处废墟内，虽然光线不足，不过敌人数量很少，而且通过警戒指示环很容易便能发现敌人的位置。从废墟出来后本作的最终 BOSS 尘之王将会登场，小心不要被他踩到了。



第七章

从虫洞位置出来后，朝着任务目标的位置移动会经过一个据点，这里货柜能找到 12GA 子弹和重型弓箭，而旁边的汽车能帮助玩家快速到达任务目标。接着沿据点的道路前进会来到一片绿洲，这里的货柜可以得到生存战矛以及望远镜，千万不要错过了。从绿洲离开后立马就能看到任务目标，使用刚解锁的系统消除据点门口的障碍物，调查任务目标后在旁边的虫洞传送装置摆放至少 3 面以上的铁丝网，开始进行 1 分 30 秒的防守战，胜利后对周围的房间进行搜刮并回到基地。

本任务完成后将会解锁蓄水槽以及带吊挂炉的营火，这下终于可以煲汤喝开水了，生存效率将大幅度提升。除此外解锁该传送点后还能在护士处接到新的求救信号任务，获取 NPC 成员。



第八章

调查挖掘机后会进行一场长达 6 分 30 秒的防守战，因此开战前建议通过建设终端机将东南西三个方向的防御工事强化一下。虽然时间比较长，但还是相对简单的一场战斗。敌人会从四个斜角，7 点钟方向逆时针依次进攻。当第三波敌人从 2 点钟方向刷新时，10 点钟方向会同时出现敌人，不过此时时间已经过去大半，哪怕无暇顾及也没有太大关系。



第九章

任务目标点的正东方向能开启一个虫洞传送点，触发主线任务前建议先将其开启。一共 3 波敌人，与 DEMO 版本中玩家体验到的多人任务一样，多带上一些铁丝网便能很轻松完成任务。



第十章

地图上会出现许多新的游移性奇异点，玩家任意传送一次后便会触发主线剧情。因为本次的任务同样是救援目标，所以优先开启旁边的虫洞传输点会让任务轻松不少。这个区域玩家会遇见新的敌人监视者，一种使用远程攻击的飞行单位，玩家最好准备一把弓箭探索该区域。



完成本任务后基地会开启基地状态系统。

第十一章

同样开始任务前先将附近的虫洞传送点开启。目标地点是一栋倾斜的房屋，进入后任务还会增加收集轮椅零件的目标，只要靠近零件便会出现提示，房屋内的货柜还能获得 3 样道具的设计图纸。在跳进建筑下层时会发现大量的新敌人爬行者，使用库班结晶将更多倒挂在墙壁上的爬行者吸引出来，然后再站在高台上利用长枪将它们全部消灭。布满爬行者的房间内还有一个通往楼上的扶梯，顺路上去后可以获得食材洋葱，千万不要错过了。调查目标完成后即可原路返回。

触发剧情后可以解锁探索小组系统和高等级工作台等。



第十二章

又是新成员的搜救工作，同样解锁虫洞传送点后将目标带回基地即可。本次虫洞传送点周围会有大量的敌人，因此推荐先清理敌人再开启传送点，随后完成任务。

至此剧情任务搜救工作大部分已经完成，之后的支线任务救援 NPC 都与剧情没有关系。



第十三章

标准的三波防守战，总体难度要比之前的难上许多，带满掩体的情况下撑过时间还是比较容易的。完成这个任务后回到基地，可以进行基地扩张。

TIPS: 实体版特典内容需在商店内免费手动下载



第十四章

基地扩张完成后调查虫洞传送装置又将迎来6分半的防守战。本战敌人的数量要比之前更多，但基地中的设施都可以用来阻挡它们的进攻，并且玩家不需要保护这些设施（之后就明白了）。当防守战结束后开始剧情动画并立马开始第十五章的任务。



第十五章

剧情动画过后玩家只需要不停朝目的地奔跑即可，在看完一连串的动画后主角一行人会来到另一个异世界，并而之前营地建立的那些设施暂时无法使用，主线目标也将从回到人类世界变更为消灭尘之王。



第十六章

新的地点同样有一个水塘和三只羊的食物获取点。朝目标前进途中会遇见新的敌人撷取者，由于靠近便会被其攻击，带上弓箭能轻松不少。途中的两个货柜不要错过，能找到不少蓝色品质的装备图纸。



第十七章

前往目的地的这条路会遇见新的敌人追踪者，不仅行动迅速，而且有着超凡的跳跃能力，近战武器发挥有限，推荐直接用枪远距离消灭。第一个虫洞传送点的开启非常简单，只需要坚持30秒即可。随后通过断桥到达目的地，将NPC救回基地。



第十八章

在前往下一个虫洞传送点的途中会遇见新敌人炮击者，对于会投掷高威力的爆弹攻击玩家的敌人，手榴弹是很好的解决方案。途中的一架战斗步行器能起到很大的帮助。开启中途的传送点回来整顿一下继续出发，中途有一处飞机残骸的位置会有大量的追踪者，如果不急着开启上方的货柜可以直接绕开。达到目的地后会进入剧情，目的地的右侧便是新的虫洞传送点。这次的防守作战与以往不同，因为敌人多以炮击者为主，并不会接近传送点，所以玩家只需要使用铁丝网放在前方挡住飞来的爆弹，等待时间结束即可。最后剧情触发的战斗无需理会，直接传送回基地完成本章节。



第十九章

本次需要进行长达 12 分钟的防守战，好在仅有一个出入口，掩体充足的情况下防守起来还算是比较轻松。虽然敌人会有炮击者的加入，但有一部分炮击者只会朝着石块开炮（因为挖掘机位于石块背后），不接近它的话不会对玩家造成威胁。除此外虫洞传送点附近还有几门迫击炮可以使用。若玩家拥有可以秒杀杂兵的弓箭，那么这场战斗中守着入口会非常轻松，因为射出去的箭掉在脚底下立马可以捡回来。

剧情过后玩家可以回到第一章地图。



第二十章

终于迎来了 BOSS 战，BOSS 类似于炮击者和追击者的结合体，兼备爆弹和跳跃能力，手掌还会根据玩家的走位预判发射出散弹或者直线扫射。开场后立马从左手边离开基地，将 BOSS 引诱到乱石堆中进行作战。俯蹲状态下利用石堆避开射击，再一边用手枪还击，因为击中头部后 BOSS 会进行防御，所以不推荐使用突击步枪。没有瞄准机会的时候火焰弓箭能对这个 BOSS 发挥出奇效，强烈推荐。





第二十一章

这次目的地较远，沿途会有大量的撷取者，不会造成太大的威胁。当玩家看到木桥时离目的地就已经很近了。连续走过三座木桥便能看到一栋洋馆，中间层是任务目标，从阳台到达顶楼还能找到大量的补给品和一个货柜，而洋馆北面的正门处能找到植物番茄。



第二十二章

常规的 3 波防守作战，在开启防守战前记得将二楼的炮击者先解决掉，不然会对挖掘机产生不小的威胁。

第二十三章

回到第一章地图的基地，利用建筑终端机打造古菌刀锋，材料比较简单，但需要 200000 的库班能量，不够的话可以玩几把多人模式。目前的进度玩家可以进行 Normal 难度的匹配，划水几把拿一两个紫色装备对流程帮助很大。

接下来的流程还能触发隐藏结局，如果对奖杯有需要的玩家请先按照后文完成隐藏结局，在获得奖杯后重启游戏可以继续完成正常结局的流程。

古菌刀锋建造完毕后玩家需要防守 3 波敌人，每波敌人的数量都非常惊人，好在场景中会有大量的掩体与重武器供玩家免费使用，憋屈了那么久的生存之旅终于可以好好地爽一次了。3 波敌人全部防守完毕后玩家需要控制电磁炮击败尘之王两次才能将其击败，至此单人剧情的全部内容已经体验完毕。



特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

隐藏结局分支

在剧情决定将小男孩送回现实世界后，玩家跟随脚步到达之前母基地的顶部一同回到现实世界，可触发隐藏结局，这里就不过多剧透了（其实是笔者不小心跳过了这个结局，无法弥补了，大家要小心了）。

经营开发

基地开发

随着剧情推进，玩家所处的基地开发等级会提升至2级，除了拥有更大的占地面积外，设施放置的容量也会增加，可以建立更多的设施与防御组件。随着通关后系统的开放，除了为自己的生存提供食物与水外，玩家还要布置防御设施来完成“基地挖掘”，获取更为丰富的奖励。



资源管理

■生产设施

生产设施顾名思义就是能带来产物的设施，其实在流程的中途玩家便能入手这些设施，分为水、农作物、药草田、动物四种类别。地图探索能够解锁较为基础的一些设施，例如雨水净化槽、蔬菜田等等，而更为稀有的动物饲养场，则要依靠多人模式Hard难度以上奖励的箱子来获得。随着设施稀有度的提升，占地面积与容量效率都会提高，可以直接替换原先效率更低的设施。



设施生产出物资的时间是按照现实时间来计算，玩家可以在基地咨询中直观的看到每个作物的生产周期长度，产物视设施的不同可以存储一定数量再统一收获，类似于以前的网页“农场”游戏。因此并不鼓励玩家短时间内专攻本作，而应当将游玩的周期放长。

■小队系统

通关后基地将解锁小队系统，在基地咨询的面板上可以看到各个小队的等级，分为开发小队、粮食小队、医疗小队、基地开发小队、基地防卫小队、探索小队。

玩家在地图营救的NPC可以分配成为小队的工作人员，不过要注意每个NPC都有自己擅长的工作，需要根据NPC的资料来不断尝试得到最佳的选择。随着工作人员的增多，小队等级便会提升并出现各式各样的增益效果，大多为被动效果，例如减少维修成本，加快生病恢复速度等等，其中开发小队与探索小队提供的效果更为特殊。

开发小队除了影响玩家制作修理的成本外还影响了部分武器制作资格，例如玩家想要将多人模式中获得的紫色稀有度武器修好，必须要求开发小队到达D级以上的水平才能完成。而探索小队的等级则影响到可探索区域的大小，随着等级的提升，探索投入的资本与回报都会相应提高。



■成员管理

既然那么多NPC都投入到了工作当中，保障他们的生存也成为了玩家的责任之一，当然并不需要像自身一样给每个NPC喂食，只需要建立公共设施便可维持他们的生存，如果出现生病的状态则在“成员管理”内予以治疗。

在基地咨询的面板中可以看到当前公共资源的储备情况，公共资源分为水、粮食、医疗三类，除此外还要考虑床位的数量。玩家只需要建立相应的公共设施便可以提升资源上限，而增加资源的速率则是依靠上文中的“生产设施”，同时也要看对应小队NPC的身体状况。

只要保证公共资源的充足，NPC的身体状况就会稳定，其对应的小队等级也就不会因此下降，只要建立好基本的设施便不用花费心思进行管理，注意及时治疗生病的NPC即可。

基地防卫

除了资源经营外通关后还会增加类似防守战一样的基地采掘系统，可以在基地正中央新增的虫洞挖掘机处触发，S级评级奖励的金箱子可以获得提升NPC能力的战场指南。

防守任务与多人模式下的防守战有很多不同，敌人将从基地周围各个方向涌现，在此之前会给予充足的时间让玩家摆设防御组件，并且提示下一波敌人的进攻方向，而每一波进攻的间隔为12或24小时，因此玩家需要计算好现实时间来参与到这场防守作战中，如果无法按时进入游戏敌人进攻便会自动开始。



敌人进攻时基地内的所有 NPC 都会撤退，敌人除了会摧毁防御组件外也会对生产设施进行攻击，当然它们的首要目标还是基地正中间的挖掘机。当一波敌人结束后玩家可以在建设终端机对整个基地进行全面修复，对于此时已经通关的玩家而言，大多都是些常见的低级素材。

多人游戏

收费要素

作为 Konami 公司《潜龙谍影》的外传作品，不少人对本作的收费要素表示怀疑，故在攻略的开头简要说明一下。

本作的课金货币为 SV 硬币，最低 8 港币 100 枚，最高 387 港币 6000 枚，基本上这些课金项目对游戏体验没有质变的影响，豪华通行证的双倍奖励对提升玩家等级有一定帮助。提供的服务如下表。

名称	SV价格
豪华加成通行证1天	200
豪华加成通行证7天	500
豪华加成通行证30天	1200
豪华加成通行证60天	2400
支援防守人员×20	1000
装备仓库扩容（初始100）	500
角色栏位×1（初始1）	1000



多人大厅

玩家可以在 Virgil AT-9 处或者开始菜单进入多人游戏大厅，需要开黑的玩家可以在大厅内将好友邀请进来。正前方是队员的装备面板（公开处刑），左侧准备任务，中间选择任务，右边返回单人模式。大厅背后会具备所有玩家需要的功能，包括工作台以及仓库、技能训练工具，并且还有打靶场供玩家练习。此外所有放置在装备栏上的道具数量都会变成无限，包含防御组件、弹药、治疗喷雾等，饥饿与口渴度也不会发生变化，但使用背包内的食物、药物等仍会消耗。

需要特别注意的是进入多人任务时玩家的状态会和大厅内一致，而当任务结束后无论玩家在多人游戏中使用了哪些道具，仍会变成进入任务前的状态，所以一定要吃饱喝足了再开始多人任务。



抢救任务

抢救任务指的就是多人模式下的任务统称，分为常规的防守任务和更新加入的救援任务，除此外还有日常任务与活动任务。

任务分为 EASY、NORMAL、HARD 三个等级，每个等级都有不同的地图供玩家选择，选择指定任务后需要手动邀请玩家才能开始游戏，如选择快速匹配，则会随机加入该难度下的任意一张地图的多人大厅。

■常设任务-防守模式

任务模式目标非常简单，只需要开启挖掘机让其工作，并再此期间保护好挖掘机不让其受到攻击即可，但想要获得最高的 S 评价以及节省资源，不少小细节还是需要注意。

资源机制

一旦进入多人游戏后，除了玩家携带的防御组件外，材料与库班能量都会单独计算并且不会带出任务，因此任务中搜刮的材料尽量都让它们派上用场，而进入游戏前也无需投入过多自己仓库内的物资。

防守红环

作战开始后会以挖掘机为中心划出一个红色圆环，当敌人攻击挖掘机下降一格生命值时便会消除圆环内所有的敌人，可以算作是一个保护机制。但要注意的是每一波作战结束后除了会清除所有敌人外，圆环内的所有防御组件也会被全部清除，所以除了最后一波防守外，尽量将非一次性的防御组件放置在红环外围。



作战指令

挖掘机开始工作后可以再次调查挖掘机，使用库班能量追加额外的作战指令。最为常用的便是加快挖掘速度，如果想要拿到最高的 S 评价，这个指令是绝对不能间断的，不然获得的分数远不够 S 评价的门槛。除此外还有三类战术支援，分为拦截部队、补给弹药、补给步行载具，部分地图还可以使用巨型兵器支援，根据难度的不同所需的库班能量也有所不同。

支线任务

在多人模式中也会出现额外的支线任务，以蓝色圆圈标记在地图上，大多都是叫玩家前去收集某个物品，而物品旁边会有敌人“触爆者”守护。这名敌人仅能依靠近距离暗杀来消灭，其余所有办法都会使其自爆，破坏支线任务所需收集的箱子，但不会破坏伊里斯能量球。



箱子内会给予各式各样的物资补给，但是收集到后并不会直接给予玩家，而是给予相应的制作材料，因此没有对应物件图纸的话将无法制作，当然也可以将这些材料制作成其他物件。

分数计算



除了任务目标外根据行动每个玩家还会有各自的分数计算，在任务完成后进行排名并给予相应的报酬奖励，其中的一个奖杯 / 成就便是要求玩家达成 30 次第一名。

基本上所有的行动都会得到分数奖励，在结算面板时可以看到详细的数据，除此外当玩家某个行动达到一定数量时会给予额外的分数加成，例如击败 100 名敌人、搜刮 10 件素材。不过分数越高并不代表这名玩家对任务的贡献越大，有许多对防守帮助不大的行动都会快速的增长分数，这也成了部分玩家在多人模式中的首要目标。

快速获取分数的行动有暗杀、放置防御组件、击杀精英敌人、完成支线任务，因此经常会遇见一些玩家满地图追着精英怪击杀，或者在一个角落里疯狂的放置廉价的木质拒马刷分。这种行为在能确保任务完成的情况下便是各看本事，但难度很高的话最好还是不要太过毒瘤，除了奖杯 / 成就以外排名给予的奖励差距并不大。

■救援任务



在救援任务中，玩家的目标更改为营救 NPC 并搬运到挖掘机处，然后坚持到 NPC 被传送离开并获取其背包内的伊里斯能量，途中 NPC 每被攻击一次，身上所存储的伊里斯能量都会减少，除此之外其余的部分与防守模式相同，并且上文所述的内容在该模式下通用，下文则说明一下该模式特有的一些系统。

救援路线

地图会以蓝色标记出救援 NPC 的路线，但这并不是最佳路线，根据实际情况玩家需要另寻捷径来躲避丧尸的追杀。

头目

该模式下会有巨大的头目敌人四处巡逻，虽然他攻击力不算太高，但减速的负面状态会极大影响搬运的效率，地图上会标记出头目的视野范围，务必躲开头目完成任务。

多人任务高难度心得

多人模式的战斗复杂程度绝不是主线流程那般简单，因此战斗思维也要根据实际情况发生一些改变。简单来说多人任务的目标便是获得丰厚的奖励，而获得奖励前玩家需要为此投资，如果从中获得最大的利益便是多人模式下需要考虑的事情。因此相对于战斗时的操作，考验玩家更多的反而是计算与策略能力。

首先考虑的便是资源与伤害之间转换效率，例如制作 5.56mm 的机枪子弹所需 2× 火药、2 次铜、2× 铅，而制作威力强上数十倍的 12GA 子弹的材料基本与其相同，很显然霰弹枪要比步枪伤害效率上高上不少，如果利用了任务中补给弹药的任务指令，更是可以免费得到大量的子弹。不过一发子弹只能解决一名敌人，手榴弹却靠更廉价的材料造成更高的大范围伤害。此外重型机关枪、迫击炮、汽油弹等等，这些都比武器伤害效率转换上更优秀。当然并不表示武器毫无用处，便携性便是武器最大的优势，更适合用来快速击杀精英敌人。那么强力的近战武器是否更加节省？其实不然，维修高阶近战武器的稀有材料比上述的所有方案都更为珍贵，切勿滥用。

除了资源方面，防御组件之间的组合也能发挥出 1 加 1 大于 2 的效果，例如在铁丝网的背后纵向排列多个附带伤害的拒马，当敌人翻过铁丝网时便会跌落在拒马上造成大量的持续性伤害，或是在使用自动炮台时将其放在沙包据点上，防止被敌人轻易的破坏等等。虽然没有太多的搭配，但只要发现一两个实用的组合可以使高难度任务轻松不少。并且防守战以拖延时间为主，最低级的防御组件哪怕拖延 1 秒，连续放置数十个也能对任务起到很大的帮助。

总结：以生存为主的本作并不鼓励玩家消灭敌人，哪怕是多人模式中的防守战也是以拖延时间为主，所以作战宗旨总结一下就是“掠、省、拖”。“掠”指的是搜刮一切能获得的东西，“省”是指用最少的资源造成更多的伤害，“拖”便是多用防御组件拖延而不要想着一味的输出伤害。





奖杯/成就攻略

本作奖杯构成并不复杂，但是有两个收集奖杯让这个游戏的白金/全成就成为噩梦，一个需要不停地在单人模式，一个需要在多人模式反复游玩最高难度开启箱子，此外的其余奖杯/成就按照条件要求想要获得都不算太过复杂，完美党谨慎开坑。

XOne版

成就总数	1000 点 /51 个
全成就难度	9/10
全成就所需时间	100 小时以上
在线成就	有
最少通关次数	1
成就 BUG	无
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	52	铜杯	42	银杯	7	金杯	2	白金	1

全奖杯难度	9/10
全成就所需时间	100 小时以上
在线成就	有
最少通关次数	1
成就 BUG	无
特殊需求	无

英雄
解锁条件 获得所有奖杯

地狱 10点
解锁条件 看过《METAL GEAR SURVIVE》的标题标志

士兵 10点
解锁条件 一名士兵加入你的队伍

护理师 15点
解锁条件 一名护理师加入你的队伍

防卫者 10点
解锁条件 第一次成功保卫基地

挖掘者 10点
解锁条件 初次挖掘伊里斯能量

男孩 15点
解锁条件 一名男孩加入你的队伍

警察 15点
解锁条件 一名警察加入你的队伍

进展 15点
解锁条件 完成挖掘伊里斯能量

扩张 15点
解锁条件 基地的可扩张区域达到等级 2

避难所 15点
解锁条件 抵达 FOB

巨人 15点
解锁条件 发现了"巨人"

电磁炮 15点
解锁条件 取回"巨人"

工程师 15点
解锁条件 一名工程师加入了你的队伍

夺回 15点
解锁条件 救出少年

牺牲 30点
解锁条件 打倒尘之王

归还 15点
解锁条件 成功回到了原本的世界

生产 15点
解锁条件 制作了第一件物品

建造 15点
解锁条件 建造了第一栋建筑

教育 15点
解锁条件 学会了第一项技能

能力 15点
解锁条件 加入其他兵种

合作 15点
解锁条件 已游玩抢救任务

战果 15点
解锁条件 达成了一项抢救任务的表现评估

镇压 15点
解锁条件 击败了所有头目生物
获得方法 通关之后地图上会随机以红色圆圈标记出强大的敌人，两张地图共计两名BOSS，建议45级以上再去挑战。大嘴只要攻击身体上黄色的部位便能造成弱点伤害，而寒霜则等待其打开头顶的防护罩后用狙击枪攻击打出一定伤害便会掉落至地面，此时防御力会大幅度下降。

狩猎 20点
解锁条件 已进行第一次狩猎

烹饪 20点
解锁条件 已烹饪第一顿饭

收获 20点
解锁条件 第一次收获作物

任务 20点
解锁条件 完成了第一项命令

探索 20点
解锁条件 你的队员完成第一次派遣任务

复活 20点
解锁条件 第一次使用复活药

熟练 30点
解锁条件 将所有技能提升至最高等级

共同奋斗 30点
解锁条件 把全部的抢救任务完成到最後
获得方法 除活动任务外，所有的多人任务全部完成到最后。



切削者 15点/🏆
解锁条件 使用单手武器击败了300只生物

斩裂者 15点/🏆
解锁条件 使用双手武器击败了300只生物

刺击者 15点/🏆
解锁条件 使用刺击武器击败了300只生物

击溃者 15点/🏆
解锁条件 使用重武器击败了300只生物

神射手 15点/🏆
解锁条件 使用弓箭击败了300只生物

回应者 15点/🏆
解锁条件 使用拦截组件击败了300只生物

守护者 15点/🏆
解锁条件 使用防御组件击败了300只生物

铁壁 15点/🏆
解锁条件 成功保卫基地，且没有任何损伤
获得方法 剧情中最后一战基地中央的挖掘机未收到伤害便可获得，如果错过的话可在通关后基地挖掘任务中再次挑战这个奖杯/成就。

杖与蛇 15点/🏆
解锁条件 在抢救任务中复活30名濒死的盟友

锁匠 15点/🏆
解锁条件 完美地打开了难度困难的箱子

战友 30点/🏆
解锁条件 完成了50场抢救任务

调查员 30点/🏆
解锁条件 地图全部探索完毕

生存主义者 30点/🏆
解锁条件 存活了140天15小时且未曾死亡
获得方法 通关之后各个功能解锁后，依靠基地自产自销的食物与水，反复不停的睡觉便可快速到达140天15小时。并且在此期间如果死亡的话，只要不使用复活药或者选择“回到基地”，都不会判定玩家死亡。

荣耀 90点/🏆
解锁条件 在抢救任务中完成最後一波时获得30次最高分

美食家 30点/🏆
解锁条件 吃遍所有的料理
获得方法 食物的原材料其实并不难找，探索完所有地图后便可以拿到所有的食材，但是需要解锁不同的烹饪方法才能获得这个奖杯/成就，只能依靠基地小队等级的提升以及多人模式中获得的图纸。

收集者 90点/🏆
解锁条件 获得所有武器与配备
获得方法 获得方法本作最难的奖杯，除了单人模式中可以获得的配备图纸外，更多的隐藏在多人模式的开箱中，尤其是最高级别稀有度的武器想要凑齐非常困难。目前多人模式新增EX级别（推荐等级65）的多人任务可以稳定获得一个金色箱子，使得这个奖杯/成就的获取成为了可能，在此之前这个奖杯/成就的完成率为0%。

繁荣 15点/🏆
解锁条件 你的军队中有30名队员
获得方法 单人模式中解救30名NPC。

串刺 15点/🏆
解锁条件 使用推挤技能串刺50只生物

难以下咽 15点/🏆
解锁条件 喂头目生物吃金属罐
获得方法 在对战大嘴BOSS时，将汽油桶放在场景的中间便能获得这个奖杯。

最佳夥伴 15点/🏆
解锁条件 使用自动炮塔击败了300只生物







战场女武神 4		SEGA	PS4
战场女武神 4		策略角色扮演	中文版
2018 年 3 月 21 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 428 港币			

本文对应游戏版本：1.01

“《战场女武神》系列”的正统续作在时隔 7 年后终于发售，官方中文版的同步推出也为广大国内玩家提供了便利。4 代的整体风格和系统设定都回归初代，作为系列特色的动态手绘水彩风格画面“CANVAS”，以及融合了回合制战略和射击要素的战斗系统“BLiTZ”都完美地传承了下来。由于本作的 XOne 和 NS 版都尚未发售，后文攻略皆以 PS4 版为基础。

文 苍穹　美编 Juxi

系统详解

操作一览

按键	书籍模式	指令模式	行动模式	瞄准模式
方向键	光标移动	单位切换	单位低速移动	小幅调整准星
左摇杆	光标移动	光标移动	单位低速移动（轻推）/单位高速移动（重推）	小幅调整准星（轻推）/大幅调整准星（重推）
右摇杆	—	—	调整视角	缩放准星（狙击兵特有）/移动视角（掷弹兵特有）
○	确定	确定	环境动作（*注）	发动攻击/使用道具
×	取消	结束阶段/取消	结束行动	取消瞄准
△	调出选单	指令菜单	情报菜单	—
□	选择篇章	部队清单	切换武器道具	切换武器道具
L1	向前翻页	—	地图显示/隐藏	切换瞄准目标
R1	向后翻页	—	瞄准模式	切换瞄准目标
L2	书签向上切换	—	第一人称视角	换肩瞄准
R2	书签向下切换	—	第一人称视角	换肩瞄准
L3	—	—	—	切换治疗药使用目标
R3	—	—	重置视角	—
OPTIONS	—	系统选单	索敌线显示/隐藏	—
触控板	—	结束阶段	结束行动	—

注：环境动作包括蹲姿、匍匐、站立、攀爬等，跟单位的兵科以及所处的战场地形有关。

书籍模式

本作的故事为章节制，通过翻阅手册的形式呈现，按 L1/R1 键即为翻页。在书籍的侧面还有 5 种书签，通过 L2/R2 键切换，分别能进入不同的功能项目。此外，直接按△键调出的选单可以更快捷地指向所要跳转的页面，具体包括：选择篇章、队员断章、训练开发、游击战斗、保存、选项、难易度、标题、关闭。



章节 Episode

即主线故事的章节画面，流程以剧情和战斗交替进行的方式展开。只要阅览带“New”标识的情节片段，或是通过带有“New”标识的主线战役，就能推进剧情。部分带有“*”标识而非数字序号的支线章节并不强制阅读，即使跳过也能继续主线游戏，但还是建议解锁后第一时间观看以免遗漏。与初代不同的是，4 代的主线战役在通关前就能重复挑战，可用于提高过关评价、刷取经验和金钱。



队员断章 Members

除了几名主要角色外，E 小队的其他成员们在主线故事里并没有太多戏份。但只要满足一定条件，就能开启队员断章里的相应章节，除了有展现队员们个性与身世背景的故事外，各断章也都对应一场战斗。完成这些断章后还能让队员觉醒新的潜能，或是把负面潜能变成正面潜能。

一个断章往往涉及到多名队员，常规的解锁条件是：①断章相关的几名队员都已加入且未死亡；②断章相关的队员中至少有 1 人的军衔升至“下士”。军衔的提升只与角色在战斗中的行动次数有关，一般战斗中每行动 20 次提升一级，即使不断选择他原地待命亦可，“二等兵”累计行动 40 次即可升级为“上士”（高难度战斗中的次数要求会减少）。注意，通关后追加的几名队员初期军衔较高，他们的断章解锁条件是其中一人累计行动 40 次以上，本质上是一样的。

追加断章 Extras

通过输入特典码或是购买付费 DLC 解锁的追加章节，过关后往往能得到特殊角色、武器或服装等不同奖励。本作的 DLC 季票已于 3 月 21 日上架，售价为 289 港币，包含 4 个追加断章，其中有主要角色泳装、可操控女武神等福利内容，感兴趣的玩家可自行购买，本攻略就不具体介绍了。

追加断章	解锁条件
先行特别作战	PS4版首批特典码
与第7小队的协同战线	PS4限定版“10周年纪念包”特典码
E小队，前往海边！	3月29日更新的第1弹付费DLC
队长不在的E小队	4月5日更新的第2弹付费DLC
游击战斗HARD-EX	4月12日更新的第3弹付费DLC
2名女武神	4月19日更新的第4弹付费DLC

训练开发 Headquarters

于第 2 章开始时开放，其中有多种功能设施，可花费战斗中得到的经验值（EXP）和资金（DCT），进行训练队员、开发新装备等操作。主线通关后还会再追加两种设施，由于功能繁多，后文再做详细介绍。



游击战斗 Skirmish

于第 2 章开始时开放，是与主线故事不相关的自由战斗，可随时挑战刷取经验值和资金，其中也有需要玩家击破的敌方王牌。游击战斗的战场会随着主线流程的推进逐渐增加，通关后还会追加 HARD 和 CHALLENGE 难度的战斗。需要注意的是，在游击战斗中阵亡的队员，同样会无法再于主线故事中继续使用。

游击战斗	解锁条件
米尔托郊外	第2章“联邦军的资源量”事件后
雷纳	第2章通过后
齐格瓦尔战线	第4章通过后
齐格瓦尔战线2	第5章通过后
雪山道路	第8章“冬季装备”事件后
大冰洋	第9章通过后
帝国仓库镇	第12章通过后
雷威赫姆市区	第13章通过后
大冰洋崩坏部分	第15章通过后
冰雪之岛	第17章通过后
潜伏在森林中的恶意（HARD）	主线通关后
突破敌方包围网（HARD）	主线通关后
冰底热战（HARD）	主线通关后
敌方基地破坏工作任务（HARD）	完成3个HARD游击战斗后
烈焰的前方（HARD）	完成3个HARD游击战斗后
联络桥的陷阱（HARD）	完成3个HARD游击战斗后
遗迹盘踞者（HARD）	完成6个HARD游击战斗后
被夺走的百夫长号（HARD）	完成6个HARD游击战斗后
第二首都决战（HARD）	完成6个HARD游击战斗后
真正的战场（CHALLENGE）	完成9个HARD游击战斗后
最疯狂的组合（CHALLENGE）	完成9个HARD游击战斗后
运河闪电战（CHALLENGE）	完成9个HARD游击战斗后

训练开发

作战指令室

查看和调整队伍的场所，与战斗开始前“战前配置”里的功能一致，具体包括。

编制队员：调整出击队员人选，按 L1/R1 键可在队员名册和出击队员名单中切换。除了主角库罗德和几名主要的领队级角色外，玩家还能从队员名册里挑选 20 名步兵作为出击队员参与战斗，战车长不占名额。



变更步兵装备：调整步兵的装备。随着战斗中得到或是开发出新的武器，就能对步兵所装备的主武器进行调整。此外，步兵单位还能装备一个装饰品，以获得不同程度的能力提升。装饰品主要通过在战斗中获得 S 评价，或是满足勋章的条件后得到。

变更车辆装备：调整战车、装甲车的装备，具体项目根据车辆有所差异。零件都有形状的概念，诸如 1×2、2×2 大小不等，装备时的操作类似拼图（但零件无法转向），必须有所取舍并合理安放在装备框内。此外，海芬号特有“贴纸”栏，类似步兵的装饰品，装上就会对不同能力提供加成。荣耀号则能在 3 种主武器中自行挑选，以应对不同的战况。

任命领队：第 8 章时开放，可以从“下士”军衔以上的出击队员中再选择 1 名任命为领队。领队出战每回合能多获得 1 个 CP 回复，而且能执行“直接指挥”指令。



训练场

士兵们训练升级的场所，可将经验值（EXP）分配给各兵科以提升熟练度。等级提升后，该兵科的所有队员都会得到能力提升，甚至还能习得战斗潜能（Battle Potential）或命令（Order）。各兵科升级至 11 级后，会自动转职成上级的“猎兵”，除了能力大幅提升外，所用装备也会得到追加。通关前兵科等级上限为 20 级，通关后可在医务室解锁至 30 级。升级至 21 级以上的兵科会自动转职成“精锐猎兵”，同时解锁更高级装备的开发权限。



研究开发所

研发步兵的武器、防具以及强化车辆、设计零件的场所，需要消耗得到的资金（DCT），第 8 章中途还会开放舰船相关的开发项目。

步兵装备：包括 6 个兵科所用的主武器、副武器、手榴弹，以及 3 类防具，开发进度会随着主线流程的推进以及兵科等级的提升逐渐解锁。主武器都设有 3 种不同的分支开发路线，分别倾向于提升命中率、发射弹数、对人 / 对甲攻击力等不同方面，玩家应根据战况所需灵活调整。步兵兵器开发完成后会进行量产，可以让该兵科的全员装备，高等级的装备会自动替换掉同系列里最低等级的。

车辆装备：3 种车辆的开发项目略有不同。其中强化车体、强化火力都是能力提升型，开发后就会自动增加车辆的对应数值。辅助攻击、补强底盘与弱点则是有针对性地开发出零件，零件还需要装备到车辆上才能生效，能安装的数量受到零件形状和车辆上限的制约。

舰体装备：百夫长号的开发项目分为雷达、增幅炮、救护车辆、修理设备 4 项，开发后可解锁 / 提升“舰船命令”中对应命令的效果以及使用次数。



休息处

主角在此可以与部队的同伴交流，花费经验值（EXP）学会一些命令。可习得的命令随着主线流程的推进逐个开启，因此每过一个章节后都建议到休息室里看看。

TIPS 在OPTIONS中可以开启“控制器喇叭”，通过PS4手柄播放战场上的无线电语音，增加游戏中的临场感。

自己房间

库罗德自己的寝室，用于阅览游戏内的各种资讯。包括人物、兵器、博学、报刊、勋章、战斗评价和教学。可阅览的内容会随着流程的推进、武器的开发等陆续增加。人物总览里的介绍分为数段，需要完成主线章节、队员断章、提升军衔等才能追加新的段落。值得一提的是虽然人物、兵器总览里的配图看上去是“照片”，但实际上是可以通过左/右摇杆调整模型、尽情鉴赏的。通关后在医务室“购入乐曲集”，还能在此欣赏本作的配乐。

以下是所有勋章的获得条件，编号的规则为“行 - 列”，2-3 即表示第 2 行第 3 枚勋章。



编号	勋章	获得条件	奖励装饰品
1-1	克雷斯特解放战从军章	进入第2章	—
1-2	齐格瓦尔战线会战从军章	进入第5章	强化弹芯
1-3	蓝蔷薇义勇勋章	进入第14章	改良披肩
1-4	联邦名誉勋章	进入第17章	精锐的扣环
2-1	联邦功勋星章	主线通关	泛用瞄准器
2-2	特别大轮勋章	击破敌方王牌	望远镜
2-3	勋三等大轮勋章	累计击破250名敌人	改良火药
2-4	勋二等大轮勋章	累计击破500名敌人	新型弹芯
3-1	勋一等大轮勋章	累计击破1000名敌人	特化炸裂式火药
3-2	急救队员勋章	在战场上拯救濒死的队员	背带
3-3	迪金托勋章	救助濒死队员时，低几率触发救援犬登场	改良背带
3-4	大翼兵团功绩奖章	全兵科达到Lv30	双眼望远镜
4-1	优秀指挥官功绩奖章	习得所有命令	—
4-2	优秀武装兵团功绩奖章	获得所有步兵装备（不包括装饰品）	高性能双眼望远镜
4-3	优秀机甲兵团功绩奖章	获得所有战车装备	—
4-4	优秀部队功绩勋章	所有队员的军衔达到下士以上	—
5-1	东部战线功劳勋章	阅览过所有事件	—
5-2	联邦勋章	任意关卡获得S级评价	硬弹芯
5-3	联邦荣誉勋章	全关卡过关（包括队员断章和游击战斗）	改良计时器
5-4	联邦殊勋荣誉勋章	全关卡获得S级评价（包括队员断章和游击战斗）	—

医务室

通关后追加，消耗活跃点数（pt）来解锁各种功能。累计的活跃点数同样需要主线通关后才能看到，过关时的评价越高，获得的点数就越多，首次拿到 S 级评价也会有额外的点数奖励。

医务室可以解锁的项目具体请参看下表，其中断章“水蒸气中的停战”关系到本作的真结局。注意，购入奖赏武器的内容是随机的，而且需要获得一定数量的同级武器才会开放对应的购买等级，而车辆和舰体的开发强化则需要把车辆和舰体开发至当前上限才会出现。

项目	所需活跃点数
兵科等级解锁-侦察兵	7000
兵科等级解锁-突击兵	10000
兵科等级解锁-支援兵	5000
兵科等级解锁-对战车兵	9000
兵科等级解锁-狙击兵	11000
兵科等级解锁-掷弹兵	12000
购入服装变更功能	20000
购入奖赏武器-Rank1	1000
购入奖赏武器-Rank2	2000
购入奖赏武器-Rank3	3000
购入奖赏武器-Rank4	4000

项目	所需活跃点数
购入奖赏武器-Rank5	5000
车辆开发强化-海芬号	13000
车辆开发强化-荣耀号	10000
车辆开发强化-仙人掌号	8000
舰体开发强化-雷达	8000
舰体开发强化-舰炮射击	12000
舰体开发强化-救护部队	10000
舰体开发强化-车辆紧急修理	12000
购入断章“水蒸气中的停战”	20000
购入乐曲集	30000

慰灵碑

通关后追加，在此可悼念缅怀阵亡的角色。本作中的非主要角色一旦在战场上陷入濒死状态，3 个回合内不去救援或是被敌人触碰，就会直接战死，直到主线通关都无法再使用该角色。而通关后在慰灵碑处花钱就能复活死去的队员，甚至连“剧情杀”的角色都可以死而复生。注意，角色阵亡的次数越多，复活所需的金额就越大。

战前配置



每场战斗开始前的配置界面可供查阅“任务资讯”，了解胜败条件和战场的基本信息。“编制部队”功能与作战指令室一致，不再重复。玩家还需要通过“配置队员”选择出击的单位以及初期的位置。选择据点后，“Member Limit”下的数字表示“当前出击人数 / 出击上限”，战车只能配置在有战车标志的位置上。

领队

名字边有 CP 标志的人物表示是领队，派他们出战不但能令我方每回合的 CP 回复量增加，每回合还能发动 1 次“直接指挥”，带着其他两名步兵一同移动，同行者无需消耗 AP。建议第一时间派领队出场，让更多的单位得以行动。一旦我方领队被打成濒死状态，所持 CP 标志就会破碎，导致每回合回复的 CP 数减少。不过领队濒死 3 回合后不会阵亡，只会撤退。此外敌方部队也有领队的概念，在战场上应积极击破带有 CP 标志的敌人，遏制其行动次数。

角色能力



①人物的姓名和军衔。

②人物的兵科、等级和 4 项基本能力，分别是：生命力（HP）、移动力（AP）、射击（影响命中率）、闪避（影响回避率）。

③人物当前装备的主武器、副武器的性能，具体请参看表格。

④人物当前装备的防具和装饰品。

⑤人物当前使用的服装造型，仅影响外观，对能力无影响。

武器项目	解析
命中	从D～S逐级提高，决定瞄准准星的大小以及攻击时子弹的偏移程度
射程	子弹的有效距离，当瞄准的目标超过武器射程时，即使命中也无法造成有效的伤害
对人	决定对步兵造成的伤害
对甲	决定对战车造成的伤害
发射数	每次攻击时射出的弹药数量
弹数	携带的弹药量，非∞的弹药在每回合开始时会自动回复1发
范围	○表示攻击带有一定的范围性
特殊	部分武器还有降低回避率、降低移动速度等特殊效果

潜能

查看角色能力时按 L1/R1 键能翻至潜能页面。潜能分为“个人潜能”（P）和“战斗潜能”（B）两大类，是体现角色个性、兵科特征的关键。潜能觉醒后只要在战斗中满足特定条件，诸如附近有同伴、自己蹲下或潜伏到草丛里时，就有一定几率发动。发动潜能时画面下方会出现提示框，或是进入角色的特写画面，根据颜色可分为正面效果（蓝色）、负面效果（紫色）、强力正面效果（金色）。

个人潜能：角色与生俱来的潜能，展现了他们的性格特征。注意，个人潜能并不全是正面的，还会有负面效果，突击兵梵媞的初期潜能甚至 4 种全是负面，让人对她心有余悸。不过角色可以通过觉醒习得新的个人潜能，或是让负面潜能发生改变，具体的方法有——①推进主线流程到特定阶段；②完成相关的队员断章。

战斗潜能：各兵科所特有的潜能，体现步兵们的特性，战车长没有战斗潜能。通过训练所升级，待兵科等级达到一定阶段就会自动觉醒，而且全部都是正面效果。值得注意的是，同一兵科所能觉醒的战斗潜能也因人而异。比如同样都是狙击兵，凯伊在 Lv4 时觉醒的是“确保高处”，而阿拉丁则是“固定枪管”。



兵科介绍

本作的兵科种类在回归初代的基础上追加了全新的掷弹兵，删除了 3 代的技甲兵，也不像 2 代、3 代那样有繁杂的职业分支。任意兵科升至 Lv11 时自动转职成“猎兵”，能力全面上升的同时还能装备一些新武器。升至 Lv21 时自动转职成“精锐猎兵”，战力进一步提升且能获得更多的奖励。下面逐一介绍各兵科的特性。

侦察兵

基础装备
步枪、手榴弹、拉古耐治疗药、标准服

侦察兵拥有所有兵科中最多的移动力（AP），同时也拥有最广泛的索敌视野，能更早发现潜伏在草丛里的敌人。故适合进行大范围、长距离的移动，探清战场的情况。步枪的射击精度较高，能发射 5 ～ 7 发子弹，虽然威力不大，但如能准确命中要害也可以造成有效的杀伤。在面对潜伏或蹲姿的敌人时，得先扔手榴弹炸飞才能造成较大伤害。在防守时，侦察兵的迎击范围为正面 270 度，配合其射程长的特点能早早对敌人展开打击。不过侦察兵的防御力很低，一旦面对重火力武器或是大量敌人，很容易被打成濒死。

Lv11 以上转职成“侦察猎兵”后，会配备榴弹枪，其实就是将持有的手榴弹发射出去，优势在于能够从较远的位置发动攻击。由于本作的过关评价依旧只与回合数有关，拥有超强移动力的侦察兵是最为热门的兵科之选。让侦察兵成为领队，配合“直接指挥”指令带着移动力低下的兵科长途奔袭，也是很常用的战术。



解锁等级	战斗潜能	发动条件	潜能效果
Lv4	索敌	发现敌人时	提升射击能力
Lv4	提升闪避率	移动时	小幅提升闪避能力
Lv4	无法闪避射击	发动攻击时	发动无法闪避的攻击
Lv4	隐密行动	蹲下或潜伏时	提升防御力
Lv8	提升救援	展开回复时	提升拉古耐回复药的回复量
Lv8	暗杀技能	偷袭成功时	提升对人攻击力、闪避能力
Lv8	夜间技能	夜晚移动时	在夜晚也能有和白天一样的视野范围
Lv8	威力侦察	发现5个敌方单位时	提升闪避能力、对人攻击力
Lv8	单独潜入	没有伙伴在附近时	提升防御力
Lv14	看穿行动	受到敌方反击时	免于受到致命伤
Lv14	迎击耐性	受到敌方迎击时	减少迎击造成的损伤

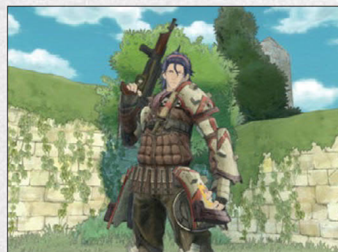
解锁等级	战斗潜能	发动条件	潜能效果
Lv14	地雷不会引爆	踩到地雷时	不会引爆地雷
Lv14	中幅提升闪避率	移动时	中幅提升闪避能力
Lv17	连续移动	AP为0时	AP完全回复从而能移动2次
Lv17	大幅提升闪避率	移动时	大幅提升闪避能力
Lv17	完全回复HP	攻击结束时	HP完全回复
Lv17	一点集中	发动攻击时	让子弹集中攻击一点

突击兵

基础装备
冲锋枪、手榴弹、拉古耐治疗药、战斗服

突击兵的移动力中规中矩，特点在于攻守平衡。冲锋枪发射的子弹数为 15 ～ 35 发，命中精度较低，散射面较大，而且由于射程短的影响，如果距离较远即使命中要害也无法造成有效伤害。好在突击兵的防御力高，冲到敌人面前短兵相接是最常用的套路。防守时蹲伏状态的突击兵非常耐打，虽然迎击范围只有正面 90 度且射程较短，但密集的子弹往往能让敌方有来无回，惟独在迎击一些高防御的单位时略显吃力。

Lv11 以上转职成“突击猎兵”后，会配备火焰喷射器，对人的威力与手榴弹相当。虽然射程极短，但攻击方式是横扫一片，带有不俗的范围杀伤性且没有弹药限制。而且喷火攻击无视掩体的防御加成，对蹲下和潜伏状态的敌人有奇效。在一些需要强攻的场合，对突击兵使用“全力防御”命令后突入据点，亦是摧城拔寨的有力武器。



解锁等级	战斗潜能	发动条件	潜能效果
Lv3	近距离战斗技术	敌人在附近时	提升闪避能力
Lv3	提升对人攻击	移动时	小幅提升对人攻击力
Lv3	提升救援	展开回复时	提升拉古耐回复药的回复量
Lv3	掩护射击	蹲下时	提升射击能力
Lv7	无法闪避射击	发动攻击时	发动无法闪避的攻击
Lv7	突击精神	HP在一半以下时	提升射击、闪避能力
Lv7	接敌射击	攻击近距离的敌人时	提升对人攻击力
Lv7	必死的决心	受到敌方迎击时	提升对人攻击力、防御力
Lv7	发现潜伏者	移动时	可以在等同于侦察兵的距离发现潜伏的敌人
Lv11	大幅提升对人攻击	移动时	大幅提升对人攻击力
Lv11	中幅提升对人攻击	移动时	中幅提升对人攻击力
Lv11	中距离战斗技术	没有敌方步兵在附近时	提升攻击相关的能力
Lv11	地雷不会引爆	踩到地雷时	不会引爆地雷
Lv11	无力化攻击	攻击结束时	不会受到反击
Lv18	连续攻击	攻击结束时	能够攻击2次
Lv18	完全回复HP	攻击结束时	HP完全回复
Lv18	大幅提升对人攻击	移动时	大幅提升对人攻击力
Lv18	抗爆炸姿势	受到掷弹炮迎击时	移动速度不会降低

对战车兵

基础装备
对战车枪、拉古耐治疗药、装甲服

对战车兵正如其名，是步兵里对战车最有威胁的单位，武器的对甲攻击力极高。虽然从正面攻击就能重创敌方战车，但是由于远距离时的命中率较差，而且对战车兵的防御力较高，尤其对爆炸有抗性，故可以顶着对方的迎击绕到蓝色的拉古耐箱弱点处，一炮直接将战车轰爆。需要注意的是对战车兵的移动力极低且携带的弹药量有限，每回合只能自动回复 1 发，而且无法对附近的敌人展开迎击或反击。另外，虽然对战车枪对步兵也有不错的攻击力，但由于此类武器本身的命中率不太可靠，再加上弹药珍贵，拿来打人未免显得大材小用。

Lv11 以上转职成“对战车猎兵”后，能够装备迫击枪作为主武器，其弹药是沿抛物线发射的，类似侦察猎兵的榴弹枪，不过对人威力更高且伤害范围更广。可惜本作有掷弹兵存在，让射程尴尬的迫击枪并没有太多发挥的余地。



TIPS 敌我单位都存在碰撞体积的概念，一些狭窄的过道是不允许两个单位并行的，一定不要让自己人相互掣肘。

解锁等级	战斗潜能	发动条件	潜能效果
Lv2	提升对甲攻击	移动时	小幅提升对战车攻击力
Lv2	事前警戒	发现敌人时	提升防御力
Lv2	提升救援	展开回复时	提升拉古耐回复药的回复量
Lv2	战车之敌	战车在附近时	提升射击能力
Lv8	再增加一发	攻击结束时	再装填1发弹药
Lv8	做好准备	受到敌方迎击时	提升闪避能力、防御力
Lv8	固定炮管	蹲下时	提升射击能力
Lv13	战车的天敌	2辆以上的战车在附近时	提升攻击相关能力
Lv13	中幅提升对甲攻击	移动时	中幅提升对战车攻击力
Lv13	毒物耐性	移动时	不会受到异常状态效果
Lv20	破坏战车	发动攻击时	给战车致命一击
Lv20	补充弹药	攻击结束时	回复所有弹药量
Lv20	大幅提升对甲攻击	移动时	大幅提升对战车攻击力

支援兵

基础装备
步枪、手榴弹、拉古耐复苏药、车辆修理工具、标准服

支援兵的主武器和防具与侦察兵一致，不过移动力稍逊一筹，防守时的迎击范围也只有正面 90 度。虽然能随身携带 3 枚手榴弹，但防御低下的他们不太适合冲锋陷阵。支援兵的价值在于回复和补给。在替同伴和战车补充弹药时，只需靠近他们身边即可，并不需要做出特定动作，即一次行动可以对移动范围内的所有目标进行弹药补充，远比“请求支援物资”命令来得划算。对于狙击兵、对战车兵、掷弹兵和战车而言，支援兵就是最可靠的后盾。此外，拉古耐复苏药的回复量比一般治疗药更高，而且能让濒死状态的单位直接复活，用修理工具也可以回复车辆的 HP。支援兵还可以拆除地面上的地雷，或是修好被毁坏的掩体、扶梯等，此类动作同样与攻击 / 回复不冲突，一次行动时能重复实行多次。

Lv11 以上转职成“支援猎兵”在维修车辆时回复的 HP 增加，除此之外没有什么实质性变化。



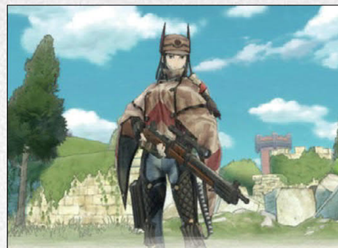
解锁等级	战斗潜能	发动条件	潜能效果
Lv5	提升投掷距离	移动时	提升手榴弹的投掷距离
Lv5	无法闪避射击	发动攻击时	发动无法闪避的攻击
Lv5	提升防御力	移动时	小幅提升防御力
Lv9	警戒姿势	蹲下或潜伏时	提升闪避能力
Lv9	反击耐性	受到敌方反击时	减少反击造成的损伤
Lv9	毒物耐性	移动时	不会受到异常状态效果
Lv9	炸药类的处理技能	用手榴弹攻击时	提升手榴弹的攻击力
Lv14	中幅提升防御力	移动时	中幅提升防御力
Lv14	大幅提升修理	修理战车时	大幅提升修理的回复量
Lv14	大幅提升救援	展开回复时	提升拉古耐复苏药的回复量
Lv18	抗爆炸姿势	受到掷弹炮迎击时	移动速度不会降低
Lv18	连续行动	攻击结束时	能够行动2次
Lv18	大幅提升防御力	移动时	大幅提升防御力

狙击兵

基础装备
狙击步枪、拉古耐治疗药、标准服

狙击兵在所有兵种中拥有首屈一指的超长射程和射击精度，虽然移动力最为低下，但射程方面的优势足以弥补。在瞄准时，可以通过右摇杆调整狙击镜的放大倍率锁定头部要害，凭此从远距离制造杀机，基本不用担心会受到反击（惟独敌方的狙击兵有可能展开反击）。只要让他们找一个开阔地带或是占据高点，就能对目光所及的敌人逐一重创。不过狙击兵的防御力异常脆弱，被敌方近身往往凶多吉少，需要同伴们的保护。此外，主武器狙击枪的弹药量只有 3 发，想连续杀敌时需要支援兵的及时跟进补充。

Lv11 以上转职成“狙击猎兵”后，配置的迎击弹让此类兵科也能在防御时起到迎击作用，不再是任人宰割的羔羊了。



解锁等级	战斗潜能	发动条件	潜能效果
Lv4	确保高处	爬上梯子到达高处时	提升对人攻击力
Lv4	固定枪管	蹲下或潜伏时	提升对人攻击力
Lv4	确实闪避	受到敌方反击时	必定发动闪避
Lv4	提升射击	移动时	小幅提升射击能力
Lv8	再增加一发	攻击结束时	再装填1发弹药
Lv8	后方狙击支援	没有人在附近时	提升攻击相关的能力
Lv8	隐秘狙击	偷袭成功时	提升对人攻击力
Lv12	中幅提升射击	移动时	中幅提升射击能力
Lv12	要害攻击	发动攻击时	命中敌人的子弹全部造成致命伤
Lv12	贯穿射击	发动攻击时	攻击无视敌人的防御力
Lv19	鹰眼	移动时	提升放大准星的能力
Lv19	大幅提升射击	移动时	大幅提升射击能力
Lv19	补充弹药	攻击结束时	回复所有弹药量

掷弹兵

基础装备
掷弹炮、迎击弹、拉古耐治疗药、标准服

掷弹兵是 4 代新增的兵科，沿抛物线发射榴弹，可以轻松命中位于高处的敌人以及躲在障碍物后方的目标。虽然射程逊于狙击兵，但弧线攻击的特性让掷弹兵大放异彩，而且武器分支能针对性地提升对人或对甲的伤害，无论是范围性杀伤步兵还是痛击敌方战车时都能发挥作用。掷弹兵本身的移动力低下，故需要有侦察兵等同伴来帮忙开视野，还需要支援兵的补给，才能尽情打击目标。在迎击时掷弹兵也能发挥奇效，命中步兵时能降低行动速度，以穿甲榴弹击中战车则能直接清空 AP 槽。注意，掷弹兵进入瞄准模式时需要花不少时间设置武器，然后才能进行攻击，在此期间是完全没有防备的。此外，榴弹着地时虽然有一定的爆炸范围，但如果不是正中目标，伤害会有所降低。

Lv11 以上转职成“掷弹猎兵”，除了能力提升外并没有什么实质性变化。掷弹兵的强势让该兵科在本作中大显神威，围绕他们制定速攻战术的情况屡见不鲜。



解锁等级	战斗潜能	发动条件	潜能效果
Lv3	观测	发现多个敌方单位时	提升射击能力
Lv3	提升炮术	移动时	小幅提升对人攻击力、对战车攻击力
Lv3	防弹姿势	受到敌方迎击时	提升防御力
Lv10	提升救援	展开回复时	提升拉古耐回复药的回复量
Lv10	支援炮击	伙伴在附近时	提升防御力、射击能力
Lv10	夜间技能	夜晚移动时	在夜晚也能有和白天一样的视野范围
Lv15	中幅提升炮术	移动时	中幅提升对人攻击力、对战车攻击力
Lv15	再增加一发	攻击结束时	再装填1发弹药
Lv15	确保炮击地点	没有敌方步兵在附近时	提升射击能力、射程
Lv20	提升冲击波威力	发动攻击时	增加冲击波造成的损伤
Lv20	弹道补正	发动攻击时	让着弹位置集中在一点上
Lv20	大幅提升炮术	移动时	大幅提升对人攻击力、对战车攻击力

战车

本作中我方共有 3 种战车可供使用，限定版 DLC 还能解锁初代的小白花号。我方的战车不再分车体和履带，HP 是全车共通的。敌方强力战车上的炮台、机枪座等仍有单独的血槽，在瞄准时需要注意观察。战车拥有强大的攻防能力，不过我方战车的弱点——蓝色散热器都位于正后方，结束行动时要注意调整朝向，以免被敌方战车或对战车兵攻击到弱点，此外，敌方对甲掷弹兵在迎击时的“AP 清空”特效时常会打乱战术部署，应提前击破或配合命令“强化履带”来应对。

海芬号：中型坦克，拥有厚重的装甲，一般的步枪、机枪对它都构不成威胁，可以作为步兵的防御屏障。武器配置为穿甲弹、榴弹、机枪。虽然正面对抗敌方战车并不吃亏，但还是建议兜后直击弱点节省行动次数。面对碉堡、机枪座和大部分步兵时海芬号都有着绝对的优势，惟独要小心的是对战车炮和掷弹兵。

仙人掌号：轻便的装甲车，武器只有机枪，特点是移动力高，可以搭载着步兵进行转移。通过零件扩容后，可搭乘的人数也会得到提升。仙人掌

号在迎战火力强大的机枪座或战车时明显处于劣势，其最大价值就是运兵，既能搭载着同伴强攻敌方据点，也是帮对战车兵、狙击兵、掷弹兵这些移动力低下的步兵快速转移的有效手段。注意一旦装甲车损毁，车上的步兵会全员撤退。

荣耀号：可更换武器的坦克，装甲和HP都逊色于海芬号，相比仙人掌号还是耐打得多。荣耀号的特点是可以从穿甲弹炮塔、格林机关炮、火焰喷射器中选择其一作为主武器，以应对不同的场合需要。换上穿甲弹就能协助海芬号与敌方展开坦克大战，而火焰喷射器则在攻击掩体后的敌人时极为有效。



指令模式



①当前回合数。

②本回合我方剩余的指令点数（CP）

③本回合可以使用直接指挥的次数（SP）。

④舰船命令指示灯，亮起表示当前可以使用舰船命令。

⑤可以使用的舰船命令和剩余次数。

⑥敌我双方单位的图标，除了显示兵科外，还会以三角形表示面部朝向。

⑦地形图标，表示此处战车无法通行。此外，有红色 × 标记的物体可以利用战车的撞击或爆炸攻击破坏，黑色 × 标记的物体则无法破坏。

战斗开始后，会以一张战略地图显示战场地形以及我方单位的位置。暴露在我方视野内的敌方单位才会显示，一旦他们从视野中消失，地图上会以“？”号表示其最后出没的位置。在指令模式中，玩家要先把握敌我双方的部署和战场的情况，再选择想要展开行动的单位或据点，下达具体的指令。CP 耗尽、或是选择“结束阶段”，就会结束本回合我方的指挥，轮到敌方展开行动。由于在指令模式下可以随时存档，因此活用 S/L 大法才能在一些关键的行动中取得最佳的效果。

指令点数

CP 是每回合能够展开行动和下达命令的关键，每次让单位进入行动模式都需要消耗 1 个 CP。选择我方据点时，可以从后备部队中呼叫增援，同样需要 1 个 CP。援军得次回合方能抵达战场，而且场上的单位数不能超过出击上限。此外，执行特殊指令或发动发动命令也需要数额不等的 CP。

次回合开始时，CP 就会自动回复，具体回复量为 :6+ 领队人数。如果在 CP 尚未用完的情况下提前结束回合，剩余的 CP 则能累积到下一次我方行动的回合，最多 20 个。除了 CP 能得到回复外，步兵的狙击步枪、对战车枪、掷弹炮、手榴弹以及战车的穿甲弹和榴弹都会在回合开始时自动回复 1（并不像初代那样需要待在据点里才能补给）。

特殊指令

除了按〇键选择具体的行动单位或据点外，按△键也可以展开一些特殊指令。

后方待命：处于据点范围内的步兵直接撤退到后方待机，无需消耗 CP。一般用于保护残血步兵，或是腾出出击人数。

强制避难：处于据点范围外的步兵想要从战场上撤退，需要消耗 1 个 CP。

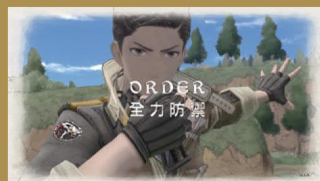
直接指挥：领队级步兵单位才能使用，需要消耗 1 个 SP+1 个 CP，每回合只能用 1 次。发动时最多可以带着其他两名步兵“同行”，同行者在移动时不会消耗 AP。

搭乘：装甲车仙人掌号附近的步兵可用，无需消耗 CP 直接上车。

步兵出击：装甲车仙人掌号内搭载着步兵时可用，消耗 1 个 CP 让车上的步兵下来展开行动。

命令一览

库罗德在场的情况下，可以消耗 CP 发动各种命令（ORDER），提升我方 1 人或全员的能力，每种命令在同一回合只能发动 1 次。流程进入第 8 章以后，还能发动舰船命令（SHIP ORDER），让百夫长号对陆地部队展开支援，与一般命令不同的是，舰船命令的有效发动范围是以库罗德为中心的一个圆形区域，且使用次数在同一场战斗中不会回复。命令的具体效果和习得方式请参看下表。



命令	CP	效果	习得方式
全力防御	1	提升我方1名步兵的防御力	第2章开始后自动习得
请求医护兵	1	让我方1人避难疗伤	第2章开始后在休息室习得（5000经验值）
紧急处理	3	让我方1名步兵的HP完全回复	第3章开始后在休息室习得（4500经验值）
强化装甲	1	提升我方1辆战车的装甲	第4章开始后在休息室习得（6000经验值）
解除回复限制	1	提升我方1人使用拉古耐治疗药时的回复量至2倍	第6章开始后在休息室习得（10000经验值）
解毒处理	1	解除我方1人的异常状态	第8章开始后在休息室习得（12000经验值）
请求即刻出击	2	让我方1人立即从自军据点出击	第9章开始后在休息室习得（15000经验值）
鼓舞	2	让我方1人进入兴奋状态	第11章开始后在休息室习得（18000经验值）
强化履带	2	让我方1辆战车受到掷弹炮迎击时AP不会减少	第12章开始后在休息室习得（20000经验值）
请求支援物资	1	补给我方1人的弹药	第13章开始后在休息室习得（21000经验值）
强化全体装甲	3	提升我方所有战车的装甲	第15章开始后在休息室习得（23000经验值）
要害攻击	3	让我方1人的所有攻击都会造成敌方致命伤	第17章开始后在休息室习得（25000经验值）
全力闪避	1	提升我方1人的闪避能力	侦察兵提升至Lv2习得
请求治疗	1	让我方1名步兵的HP回复	支援兵提升至Lv3习得
全力攻击	1	提升我方1人的对人攻击力	突击兵提升至Lv4习得
精密狙击	1	提升我方1人的射击能力	狙击兵提升至Lv5习得
全力破坏	1	大幅提升我方1人的对战车攻击力	对战车兵提升至Lv6习得
解除爆炸限制	1	提升我方1人的手榴弹攻击力	掷弹兵提升至Lv7习得
紧急修理	2	让我方1辆战车的HP回复	支援兵提升至Lv8习得
全体闪避	2	提升我方全员的闪避能力	侦察兵提升至Lv10习得
全体力破坏	2	提升我方全员的对战车攻击力	对战车兵提升至Lv11习得
全体防御	2	提升我方全员步兵的防御力	掷弹兵提升至Lv12习得
全体攻击	2	提升我方全员的对人攻击力	突击兵提升至Lv13习得
全体精密狙击	2	提升我方全员的射击能力	狙击兵提升至Lv14习得
请求全体补给	3	补给我方全员的弹药	支援兵提升至Lv15习得
集中射击	2	提升我方1人的射击能力，并能集中攻击一点	侦察兵提升至Lv16习得
无效化攻击	1	让我方1人在攻击后不会受到反击	突击兵提升至Lv17习得
强化爆炸范围	2	提升我方1人爆炸系范围攻击的范围	掷弹兵提升至Lv17习得
贯穿射击	2	让我方1人的攻击不会受到敌方防御力的影响	狙击兵提升至Lv18习得
强化爆炸耐性	2	让我方1人受到榴弹（范围攻击）时的伤害减半	对战车兵提升至Lv19习得

TIPS 除了主动攻击外，战车还可以利用撞击摧毁敌方依赖的掩体，或是把草丛里潜伏的步兵撞出来，为后续攻击制造方便。

舰船命令	CP	效果	习得方式
雷达	1	发现指定地点周遭的敌人	第8章解锁舰船命令后自动习得
舰炮射击	1	对指定地点进行舰炮射击	第8章解锁舰船命令后，开发增幅炮后习得
救援部队	1	回复我方全体步兵，并对濒死的步兵进行救助	第8章解锁舰船命令后，开发救护车辆后习得
车辆应急修理	1	使撤退中的车辆回归战场	第8章解锁舰船命令后，开发修理设备后习得

行动模式



①视角正面光标锁定的单位情报，在掩体边蹲伏或草丛里匍匐的步兵还会有特别提示。

②索敌线。不同颜色表示的含义如下：蓝色，尚未被敌人发现；黄色，已被敌人发现；红色，正被敌人攻击；绿色：敌人正在装填弹药，暂时停止攻击。

③当前控制的单位，触发潜能时会出现提示。

④战场地图，按 L1 键可以开启 / 关闭。

⑤单位的行动点数（AP），在移动时逐渐消耗，一旦变为 0，单位便无法移动。

⑥当前控制的单位资料，按□键可以切换手头的装备。

在指令模式选择具体的单位后，便会切换至操作单位移动与攻击的行动模式。通过方向键或左摇杆控制单位移动时，画面下方的 AP 会逐渐消耗，一旦耗尽单位便无法移动。步兵和车辆略有区别，步兵在 AP 耗尽后还可以原地转向，以调整站位准备迎击敌人；车辆在转向时也需要消耗 AP，耗尽后就无法再转动。一般情况下，单位在每次行动中只能执行 1 次攻击 / 回复动作，支援兵的补给、维修和拆雷动作则能无限次进行。结束单位的行动模式后就会返回指令模式，如此反复直到玩家完成本回合的指挥。

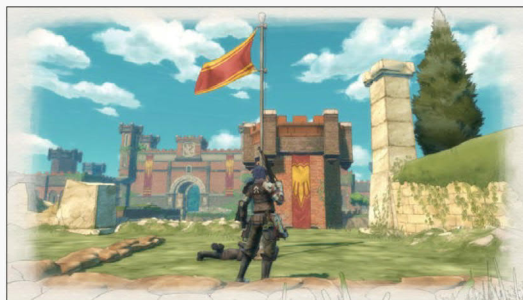
连续行动与迎击

只要 CP 足够，相同单位在同一回合内可连续行动，但这会导致角色疲劳并逐步减少初始 AP，具体衰减量为：第 2 次行动（2/3AP）→第 3 次行动（1/3AP）→第 4 次行动（AP=50）。与 CP 不同的是，没有用完的 AP 并不会累计到下一次行动时，因此要尽量充分地利用 AP 走位。另外，发动“直接指挥”的领队会回满 AP，这一特性在需要长途奔袭的场合非常实用。

当单位在行动模式中移动时，敌方并不像其他 S · RPG 那样静止不动，而是会自动对射程范围内的目标展开迎击，这也是本系列的特色。本作新加入的掷弹兵也能迎击，这让战场上经常炮火连天。设法从敌人的迎击范围外靠近，才能减轻伤害。当我方单位进入瞄准模式或是结束行动时，敌方的迎击才会停止。反之，在我方单位结束行动时，调整好他们的朝向以准备发动迎击也是防御阶段的一大重点。



战场要素



下面介绍常见的战场要素，部分关卡特有的机关要素以及天气影响在流程攻略中再作解释。

沙包：步兵靠近沙包类掩体时，可以按○键进入蹲伏状态，不但能降低敌方的命中率，也能消除头部的要害判定以减轻伤害。沙包受到爆炸类攻击或车辆撞击后就会被破坏，可以用支援兵进行修复。

草丛：步兵进入草丛时，按○键可以进入匍匐状态，藏身于草丛中不容易被敌人发现，同时也有提升防御力、消除爆头判定的功效。

据点：占领后，据点周围的我方能提升防御力和 HP 回复量，也可以从据点中呼叫增援，或是让单位从据点处撤退回后方待命。占领敌方据点时，能够阻止其呼叫的增援，反之亦然。

地雷：分为对步兵地雷和对战车地雷两类，单位踩到时启动，离开时触发爆炸，进而造成巨大伤害。对战车用的地雷不会因步兵踩上去而起反应，需要注意的是，本作的对战车兵不再有地雷爆炸抗性。用支援兵靠近地雷后按○键可予以拆除。

机枪座：对步兵具有极大威胁的兵器，不过操作员也因此无法移动或回避。推荐用战车接近后击破，或是以掷弹兵等远距离干掉。

碉堡：敌人躲在碉堡内，从正面的射击口对外发起猛烈迎击的防御工事。只有攻击正面的射击口、背面的门才能造成伤害，部分简易碉堡没有天花板，从上方扔雷或榴弹也有不错的效果。最高效的解决办法是找到为它提供能量的拉古耐箱，一枪打爆即可摧毁碉堡。

对战车炮：对战车具有极大威胁的兵器，会用穿甲弹展开迎击，不过对靠近的步兵毫无反应。因此建议用步兵单位先行击破，再让战车通过。

敌方王牌：有名有姓的特殊敌人，能力比一般单位更强，建议尽量用偷袭的方式攻击，否则很容易被躲开。击倒王牌同样能削减敌方的 CP，同时还能在过关后掳获相应的帝国军武器。

瞄准模式



①当前瞄准的目标信息。

②用当前武器攻击时的基本情报。从目标的视野外展开攻击时会出现“偷袭”字样，对方无法发动回避。

③发动攻击时能够参与合作攻击的伙伴。

④瞄准准星和偏移范围。准星周边的圆形区域为子弹发射后有可能偏移的范围，突击兵装备的冲锋枪偏移范围最大，表示武器的精度不高。

⑤当前展开攻击的单位以及装备的武器信息，按□键可以切换武器。

单位在行动模式中按 R1 键就会进入瞄准模式，可以用装备的武器对敌人展开攻击，或是回复同伴、修理车辆，每次行动中只能攻击 / 回复 1 次。瞄准模式中敌人并不会展开迎击，玩家可以安心地移动准星，按〇键发动攻击。除了将准星对准目标的要害外，攻击能否造成有效伤害还得看武器的射程以及子弹的命中情况。攻击结束后，若目标仍有剩余 HP 且攻击方处于其射程范围内，则被攻击的一方会自动进行一次反击（无法手动瞄准）。使用手榴弹或榴弹攻击时不会受到反击，此外战车、对战车兵和掷弹兵无法反击。

要害攻击

步兵的头部、战车的散热器为要害，瞄准时“击破弹数”一项的数字呈红色且数字明显降低，准确命中才能造成较大伤害。不过手榴弹、榴弹、火焰喷射器等武器不存在要害攻击的设定，而步兵进入蹲踞或匍匐状态时，也会令头部的要害效果暂时消失。当目标的距离大于武器射程、或是在攻击强敌时，“击破弹数”一项会显示问号。

合作攻击

攻击敌人时如果附近有我方单位，则该单位有可能一起展开攻击以提升火力输出，即合作攻击。每次攻击最多能有 3 个单位展开合作，而且本作中狙击兵、对战车兵也可以发动合作攻击了。每名角色还有默契度较高的对象，在人物能力界面可以看到。默契同伴之间发动合作攻击时，效果比平时更强。

兴奋状态

战斗中击破敌人或占据据点，单位就有可能进入“兴奋状态”（SP），提升闪避能力和潜能的发动几率，一旦该单位行动结束便会解除兴奋状态。因此让兴奋单位维持在战斗激烈的场所不去控制，可以在敌方行动的防御回合内尽可能地发挥其强化效果。

濒死状态

步兵的 HP 每回合都会回复一定量，在据点里的 HP 自动回复量更多，用自己携带的拉古耐治疗药也能进行回复。一旦 HP 为 0，单位就会陷入濒死状态，无法采取任何行动。濒死单位放置 3 个回合，或被敌方单位接触，就会变成无法战斗状态。除少数特殊角色和领队外，大部分单位一旦陷入该状态便宣告死亡，今后永久从部队中消失！尽快派我方同伴去接触濒死单位，会自动呼叫医护兵对其进行救援，才能避免阵亡。受到救助的单位会撤退至战线后方，下回合起便能再度投入战场。呼叫医护兵时有一定几率叫来救援犬“拉古耐洛克”，除了救走同伴外，它还能带来能力提升的额外效果。

战车只有在据点内时 HP 能自动回复，其他时候得依靠支援兵维修或命令“紧急修理”来回复，一旦 HP 为 0 就会立即撤退。



英勇瞬间

当步兵陷入濒死状态时，有一定几率依靠斗志重新站起，执行最后一次行动。在指针转过一整圈之前，玩家可以通过按键选择具体的行动，没及时选择的话则自动进行“托付”。

奋起：进入无敌状态，可以再瞄准攻击 1 次。攻击或行动结束时效果解除。

反击：在敌方回合因攻击陷入濒死时，可以选择反击，即刻对目标敌人展开反击，但无法手动瞄准。

托付：提升周围最近的一名我方单位的能力，并为部队增加 1 点 CP。提升的能力根据濒死单位的兵科而有所差异。



过关评价

战斗结束后系统会奖励一定的经验值（EXP）和金钱（DCT），此外还有活跃点数（pt），只不过主线通关前不可见。根据过关所用的回合数，系统还会给予评价，即想要获得高评价只有一个要点——兵贵神速。评价越高，得到的奖励也就越多。此外，击破敌方领队、王牌、战车和定点兵器时都能得到额外的奖励。一旦我方战车在战斗中败退，战后则需要支付修理费用。

额外奖赏：在部分关卡中达成 S 级评价过关后，还能够得到固定的装饰品作为奖赏。

掳获装备：击倒敌方的王牌过关后，能够掳获帝国军的武器或战车零件作为战利品，这与奖杯有关。掳获到的装备有数量概念，并不能批量装备。

奖励武器：在主线流程的特定关卡中，满足以下条件还能获得随机的奖励武器，同样与奖杯有关。这种奖励武器有数量概念，并不像开发的武器那样量产，故必须有选择性地装备（具体的列表请参看资料部分）。



奖励武器条件

①过关评价在 A 以上
②击杀一定数量的领队
③击破一定数量的战车和定点兵器
④我方无人濒死
⑤我方无人死亡 / 撤退

TIPS 发动“直接指挥”的领队级单位会回满AP，让1名侦察兵连续行动2次，然后使用“直接指挥”回满AP，就能实现超长距离移动。

主线攻略

攻略说明：后文攻略以“一周目NORMAL难度初见”的情况为基础，以“获取S级评价+击杀全部王牌与强敌”为目标，帮玩家们攻克难关。由于一周目攻关会受到可用命令、武器装备、兵科等级和领队人数等影响，故不是极限过关回合数。在章节间建议优先完成游击战斗和队员断章，用积累的物资积极开发武器兵装、提升各兵科等级，获得高评价得到的优质装备优先给常用的队员换上。“配置建议”部分只介绍最关键的兵科和位置分配，一般情况下领队级步兵是全部都要出场以增加CP的，这些细节就不重复说明了。战斗中我方回合可随时存档，因此在展开关键的行动前事先储存，再活用S/L大法亦能有助于攻克难关。

序章 发动北十字星作战

米尔托遭遇战

胜利条件	将敌方单位全灭
败北条件	①我方步兵全灭；②经过20回合；③海芬号被击破
S级评价标准	3回合内过关[奖励装饰品：硬弹芯]

◆任务简报

教学关卡，初期配置固定，供玩家了解系统和基本操作，没有任何难度。

●进军流程

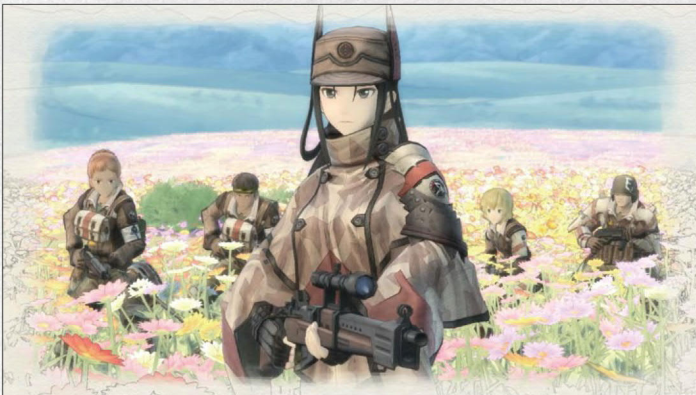
第1回合：用突击兵拉兹冲到沙包附近展开攻击，后方由凯伊远程瞄准敌人头部发动狙击。

第2回合：我方队员全面出击，让拉兹大胆推进到战场中部，消灭北侧的2名敌兵。敌方战车随后登场，而我方的海芬号也会出击。此时控制库罗德驾车绕到敌方战车后侧，以穿甲弹击中蓝色的散热器弱点后即可过关。

第1章 克雷斯特要塞攻略战

克雷斯特要塞攻略战

胜利条件	占据敌方主据点→任意单位到达目标地点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	6回合内过关[奖励装饰品：战斗帽]



◆任务简报

此役分为前后两个部分，前半段的目标是占领西北据点。我方初始位置西侧和北侧各有1辆战车把守，是比较大的威胁。

配置建议：最西侧安排对战车兵，至少还需要1名侦察兵。

●进军流程·前半

第1回合：首先派出对战车兵，迅速向西冲入草丛然后匍匐前进，绕到战车后方直击弱点。北面的那辆战车可以用海芬号开炮轰掉，但需注意调整瞄准角度，以免炮弹的飞行路线被废墟挡住。然后派侦察兵绕过广场南侧向东北挺进，沿途挡路的敌人不难击杀。靠近东北据点时直接以手榴弹秒杀掩体后的守军，便能在首回合迅速占领，立即从这里呼叫突击兵增援。

第2回合：让新登场的突击兵去占领西北的敌方据点，触发剧情。

●进军流程·后半

第2回合：胜利条件变更的同时，我方部队也在西北据点处重新集结，不会浪费行动次数。此时敌方的3挺机关枪座是最大的威胁，不能从正面硬闯。用狙击兵攻击机枪手的效率不高，用战车轰的命中率堪忧，推荐用凯伊把桥北侧据点的侦察兵狙掉。注意海芬号无法驶入正面的桥，因此别挡住同伴的进军路线。我方任意单位行动2次后触发剧情，掷弹兵蕾莉作为增援在东侧抵达。这种本作新增的兵种攻击轨迹为抛物线，发射榴弹可以轻松地解决机枪座。



第3回合：让蕾莉开炮炸飞拱门下方的两名突击兵以及东北的机枪座。侦察兵向北进军，占领据点后一鼓作气冲向目的地。注意，如果本回合内没能过关，各单位结束行动时务必找好掩体，因为西北的楼顶还藏着1名狙击兵。

第2章 雷纳解放战

新队员柯纳、莱恩加入；库罗德觉醒潜能“不擅长应付”；获得海芬号车贴“初级者用”；训练开发、游击战斗功能开放。

雷纳攻略作战

胜利条件	发现除纸糊以外的所有敌军战车→狙击所有信号塔
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合；④凯伊死亡
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：开运硬币]
敌方王牌	塔诺候补生[掳获武器：ZM Kar 1(e)]

◆任务简报

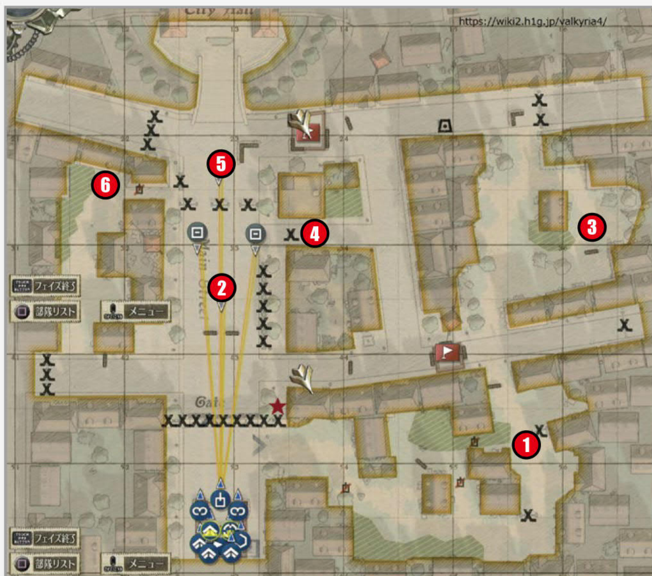
本战同样分为前后两部分，战斗目的是找出敌方的战车位置，并不需要击破（一共6辆，具体分布如图）。由于起雾，战场的能见度很低，因此必须接近战车到极近距离才能辨明真伪，但切忌让步兵贸然从正面靠近。

配置建议：蕾莉不会参战，我方至少需要3名侦察兵，配置在战车两侧以及东南角的点位。

●进军流程・前半

第 1 回合：我方初始位置北侧的铁门紧闭，先让 2 名侦察兵沿东侧迂回，判明东南角第 1 辆真战车。迅速占领东侧的据点并留下 1 人把守，同时呼唤 1 名侦察兵增援，另 1 人去启动大门北侧的控制器。开启铁门后海芬号出击，换榴弹炸飞两个蹲在沙包后的敌人，判明正面的第 2 辆真战车。再从南侧据点派出第 3 名侦察兵沿西侧的小路向北，消灭这里的敌人。

第 2 回合：让东侧据点附近的侦察兵分别向北侧和东北进军，压制北侧据点的同时，判明附近 3 辆真战车的位置。西侧小路的侦察兵沿着草丛匍匐前进，找到最后 1 辆真战车。



●进军流程・后半

第 2 回合：发现全部 6 辆战车的位置后触发剧情，我方重整态势、CP 全回复。后半部分的目标是狙击 3 处信号塔。首先让凯伊瞄准头顶的联络塔，狙击第一排的第一个数字 6，让第一排变成“715”，这样来自后方的援护炮击就会帮忙击破北侧的 2 辆敌方战车。迅速派出 2 名侦察兵向东北的据点前进，占领后在此防守，并呼叫 1 名狙击兵和 1 名突击兵。

第 3 回合：先让赶来的狙击兵瞄准北侧联络塔的第一排第三个数字 4，命中后中央的 2 辆战车会被摧毁。然后让狙击兵爬上北侧据点附近的瞭望塔，直接向南瞄准可以看到第 3 座联络塔，攻击第一排的第二个数字 0，敌方战车全破后即可过关。注意，东侧的草丛附近潜伏着**王牌侦察兵“塔诺候补生”**，想去击败他的话推荐派突击兵并预留 2 个 CP。

过关后还能得到海芬号车贴“米拉商会”。



断章 E 小队、启动

> E 小队的初次试炼

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①库罗德、拉兹、凯伊中任意1人撤退；②我方3名以上步兵撤退；③经过2回合→经过4回合→经过8回合
S级评价标准	3回合内过关[奖励装饰品：强化护具]

◆任务简报

模拟战要求在规定的回合数内占据敌方的据点，每压制一处据点，败北条件中的时限都会延长。

配置建议：库罗德是作为侦察兵参战的，拉兹初期会离队，在地图西北擅自行动。最东侧点位还需再派出 1 名侦察兵。

●进军流程

第 1 回合：以凯伊狙掉敌方的突击兵，然后库罗德连续行动两次，将手榴弹扔在 2 名侦察兵中间，迅速镇压第 1 处据点。剧情过后挡路的障碍就会被撤除，在通往第 2 处据点的路上有战车和突击兵把守。应该让我方侦察兵沿着南侧的小路绕到后方，压制第 2 处据点后中央的敌兵就都会撤离。剧情过后拉兹可以控制，通往第 3 处据点的道路北侧有 1 名狙击手和 3 挺机枪座把守，非常棘手。不妨先从第 2 个据点呼叫狙击兵增援。



第 2 回合：控制北侧的拉兹连续行动，一鼓作气把狙击兵和机枪手连锅端。增援的狙击手从障碍的缝隙间远距离解决第 3 处据点前的突击兵，最后派侦察兵向东推进，用手榴弹将剩下的 2 名敌兵一网打尽。

第 3 章 暴风的森林警戒

新队员诺利德、伊法加入。

> 森林警戒任务

胜利条件	库罗德、拉兹到达目标地点
败北条件	①库罗德或拉兹濒死；②经过20回合
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：—]
敌方王牌	热血米纳姆尔[掳获武器：ZM MP 1(e)]

◆任务简报

此役的战场地形被断崖分为东、西两侧，由于地图上没有据点，故能够操控的只有初期配置在场上的队员。风雨交加的夜晚导致视野变得比平时差，要到较近的距离才能发现敌人，而且行进的过程中必须小心地面的地雷。

配置建议：蕾莉和凯伊无法参战，库罗德的兵科是侦察兵。推荐在东侧路线上配置 2 名侦察兵 +1 名支援兵。

TIPS 开启“舰船命令”功能后，活用S/L大法配合“雷达”支援效果，能大幅提升探路时的效率。

●进军流程

第 1 回合：让东侧的侦察兵优先行动，因为这里的地势比西侧高，从悬崖上居高临下可以判明西侧路线上的部分敌人配置。中央悬崖处潜伏着敌方的掷弹兵，务必将其解决，然后可以从这里直接朝下扔手榴弹。西侧的库罗德和拉兹需要至少 3 个 CP 来移动，才能保证后者的行进速度，结束行动时最好都潜伏于草丛里。

第 2 回合：东侧部队的任务依旧是快速推进并解决悬崖边的敌人，东北的小屋后还隐藏着**王牌突击兵“热血米纳姆尔”**，不要放过。西侧从正面进军的难度较大，不妨让库罗德从最西侧的小路绕行，以手榴弹重创桥前方的 2 名突击兵。

第 3 回合：东侧的单位可以选择从悬崖上“盲扔雷”，用手榴弹越过一块岩石、直接炸毁敌兵依赖的掩体，或是绕远路包抄到敌人后方，解决掉桥北侧沙包边的敌兵，协助库罗德两人强行突破木桥。



哨兵部队救出战

胜利条件	将敌方单位全灭
败北条件	①库罗德或拉兹濒死；②经过20回合
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：士兵的手套]

◆任务简报

配置建议：本战同样没有据点，北侧的队员就是前一场战斗的出场单位（之前派出的支援兵此时能派上用场）。南侧建议再派上 1 名侦察兵和 1 名支援兵。

●进军流程

第 1 回合：开场只能控制东北的库罗德小队，先利用队员间的合作攻击把附近的 2 名敌兵干掉，然后就地在沙包处构筑防线。用库罗德独自向西南行过河，在可以看到 2 名突击兵的断木附近待机。

第 2 回合：敌方增援从东北出现，蕾莉率领的援军也会在森林南侧登场。立刻让南侧的部队展开行动，由侦察兵探路配合凯伊的狙击进行杀敌，蕾莉则向中央的断崖进军，凭借高低差优势炸飞潜伏在掩体后面的敌人，后方的支援兵也要及时跟上为她补充弹药。敌方东北的援兵刚一开始行动，就会暴露在我方的迎击火力网下溃不成军。

第 3 回合：用蕾莉继续轰炸断崖下的敌人，她的射程很远，就连库罗德附近的那些突击兵都能帮忙清掉，瞄准时多用 L1/R1 键的自动切换功能锁定目标。

第 4 回合：剧情触发时地图西侧的大树被雷劈中形成桥梁，不过无需耗费时间合兵一处，只要继续采取“侦察兵开视野 + 蕾莉轰炸”的战术解决剩余的敌人就能过关。



第 4 章 齐格瓦尔会战

新队员史坦利加入；获得海芬号车贴“E 小队吉祥物”；新队员丹加入，可以使用装甲车“仙人掌号”；奥拉尔觉醒潜能“喜欢丹”。

齐格瓦尔会战（1）

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：—]

◆任务简报

此役堪称迄今为止的首场恶战，战场上炮火连天、流弹呼啸，敌方配置有大量的战车、机枪座、对战车炮和碉堡，而且据点中还会不断赶来增援。碉堡的防御力极高，只有命中正面的射击口、或是后方的门才能造成伤害，但如果能找到为它提供能量的蓝色拉古耐箱，任意武器击中 1 发就可以轻松地击破。另外简易碉堡没有天花板，因此榴弹从上方准确命中也能给予重创。

配置建议：在距离装甲车最近的 2 个位置安排拉兹和侦察兵，战车西南点位也配置 1 名侦察兵，据点处再预留 1 名支援兵。

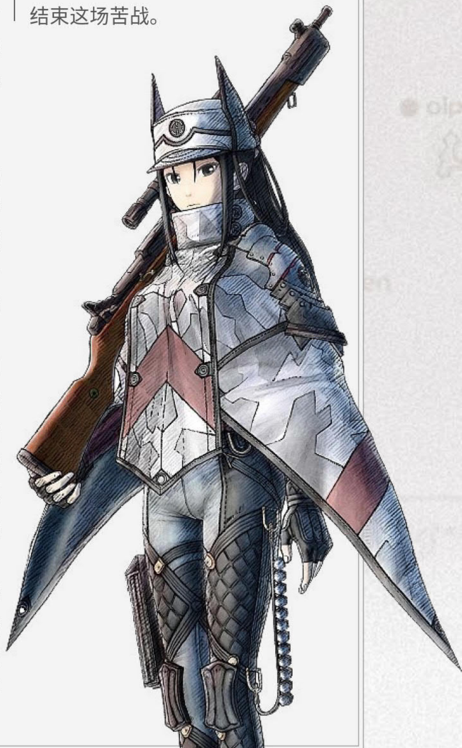
●进军流程

第 1 回合：用蕾莉轰炸北侧小坡上的机枪座，然后在指令模式下让 2 名步兵搭乘装甲车，操作仙人掌号向东侧挺进，沿途的地雷无需理会。抵达据点时能看到山坡上简易碉堡侧面的拉古耐箱，以机枪扫射打爆。拉兹下车歼灭机枪手并占领据点，侦察兵负责解决瞭望塔上的狙击兵。凯伊狙杀我方初始位置北侧的突击兵后，立刻派主据点的侦察兵向西移动，冲入草丛匍匐前进，消灭山坡上据点里的敌人。

第 2 回合：草丛里的侦察兵占领西侧据点，优先把坡上的机枪座和南侧的对战车炮解决掉，并在此据点呼叫对战车兵、掷弹兵各 1 名。东侧的侦察兵负责占领中央据点，然后就地撤退至后方待命，附近的敌方战车无法重新压制据点，这样便能阻止增援登场。仙人掌号搭载着拉兹往北推进少许触发剧情——敌方 4 辆主力战车登场后就果断后撤，躲到附近的屏障后面。

第 3 回合：3 辆联邦战车赶到战场驰援我方，本回合是反攻的关键。打爆西北平台碉堡边的拉古耐箱后，西侧增援的对战车兵可以凭借土坡上的地形优势，从侧面甚至后方重创敌人的主力战车，掷弹兵则负责解决战场中央的敌掷弹兵。东侧战线的仙人掌号需快速向东北推进，在据点位置停车时注意把装甲车的弱点紧靠山壁，不要暴露在附近战车的火力范围内。拉兹下车占领据点并立刻跑上北侧的山坡，优先清掉掷弹兵和机枪座，在东北据点呼叫 1 个掷弹兵 +1 个突击兵增援。剩余的 CP 用于尽可能地减少敌方战车数量。

第 4 回合：增援而来的掷弹兵跑上山坡，把西北敌方主据点掩体后的突击兵和机枪座轰掉。仔细观察战场，还有剩余的掷弹兵和对战车炮也统统清除。然后让东北登场的突击兵上车，由仙人掌号连续行动，冒着敌人的炮火冲向西北主据点。最后由突击兵下车压制据点，结束这场苦战。



齐格瓦尔会战（2）

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	6回合内过关[奖励装饰品：—]
敌方王牌	毁战车的拿弥[掳获武器：VB PL 1(e)]

◆任务简报

本战要沿着盘山路往山顶攻。步兵领队的“直接指挥”功能开启，消耗1点SP+1点CP，就能选择两名单位同行。随行同伴在移动时不会消耗自己的AP，合理利用可节省行动力，带移动力低下的兵种快速移动，发动进攻时也更利于展开合作。

配置建议：派出仙人掌号，并将蕾莉和1名支援兵安排在装甲车附近，便于开场后立刻搭乘。

●进军流程

第1回合：山崖上的碉堡居高临下，对我方威胁极大，不过相连的拉古耐箱都暴露在较为显眼的位置，建议用凯伊远程击破。随后由我方的海芬号和仙人掌号负责探路，载具也可以充当步兵的防御屏障。除了派蕾莉轰炸西南据点附近的机枪座外，附近瞭望塔上的狙击兵也要记得解决。装甲车放下的支援兵负责占领据点并维修断裂的扶梯，然后爬到山崖上用手雷杀敌，再从西南据点召唤1名侦察兵+1名掷弹兵增援。

第2回合：赶来的侦察兵爬上扶梯，与支援兵合力解决山崖上的碉堡和2挺对战车炮，对面山上的碉堡也可以从这里打掉。注意，山崖北侧的据点处有1名突击兵，在用掷弹兵攻击他的时候注意不要炸到后面的木板，随后派侦察兵占领此处据点时才不会被对面碉堡的扫射命中。从山崖据点召唤1名掷弹兵+1名对战车兵。海芬号尽快向前挺进，准备迎战西南角的战车。

第3回合：由库罗德打爆对方战车后切记，西南的草丛中还隐藏着**王牌对战车兵“毁战车的拿弥”**，不妨先用仙人掌号把他撞成站立状态，再以机枪扫射就能一轮解决。山崖上的部队以手榴弹或对战车炮轰开北侧的木板，快速打爆对面的碉堡和对战车炮。不急着修扶梯，可以先以掷弹兵居高临下对北侧的据点展开一轮猛轰。然后扫清山上的残余敌人，让对战车兵得以安全向东移动。

第4回合：对战车兵移动到山崖最东侧的位置，敌方2辆战车的弱点在这里一览无余。以掷弹兵轰掉东北的机关枪座后，让仙人掌号行动两次快速推进的同时扫射附近的突击兵。山崖上的支援兵趁机修好扶梯，占领北侧的据点阻止敌援军。

第5回合：仙人掌号搭载着步兵冲向东南角的主据点，轻松过关。



齐格瓦尔会战（3）

胜利条件	任意单位到达目标地点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合；④敌方步兵到达目标地点
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：小刀]
敌方王牌	鹰眼伊利斯[掳获武器：ZM SG 1(e)]

◆任务简报

此役由敌方先攻，战车部队会从西侧强势袭来，尤其沃尔兹驾驶的“火山号”威胁最大。“英勇瞬间”系统也在本战开启。蕾莉新研发出的穿甲榴弹“艾里亚斯MA1”在开战时会变成她的默认装备，迎击弹的特效也变成“阻止战车移动”，能有效遏制敌方的行军速度。

配置建议：拉兹位于地图东北角不受控制，凯伊负伤无法出战。推荐在中央配置1名侦察兵+1名掷弹兵，仙人掌号也要出击；西侧据点配置侦察兵、掷弹兵、突击兵各1名，下面的两个点位不要配置任何步兵，否则只会在开场惨遭秒杀。

●进军流程

第1回合：挺过敌方强攻后的首轮行动尤为关键，首先让中央的侦察兵去压制南边不远处的据点，然后原路返回搭乘装甲车。海芬号往东南开上斜坡解决机枪座，仙人掌号搭载着蕾莉以外的掷弹兵同样驶上斜坡，干掉东南的敌方掷弹兵。这样车上的侦察兵就可以下来，安全解决东南角的对战车炮。然后清掉中央下层断崖附近的敌人，把最后1个CP留给西侧据点的侦察兵快速向东北方向推进。（如果初期攻入我方阵地的突击兵没死，记得顺便解决他，以免蕾莉受到威胁。）蕾莉的任务是躲在铁板后以迎击弹拖住敌方战车部队的行动速度，无需主动进攻。

第2回合：东南的侦察兵向北进军解决对战车炮，我方的装甲车就能肆无忌惮地撞毁木板开向断崖上层，把这里的掷弹兵和机枪座统统清掉。然后放下车上的掷弹兵从上层对下方的敌兵实施轰炸，为北侧侦察兵的进军扫清障碍。海芬号不要原地不动，最好绕到山坳里并调头，以免被追上来的火山号重创。另外要抽空控制我方西侧据点的突击兵蹲在掩体边，面朝西北构筑防线。

第3回合：继续从山崖上对下方施压，惟一的麻烦是东北据点的机枪座，他受到顶棚的保护，掷弹兵的榴弹难以命中操作员，推荐派侦察兵从山崖上扔手榴弹解决。剩余的战斗就没有任何难点可言了，想直接过关就由北侧的侦察兵冲向目的地即可。如果想多赚一些奖励，不妨在中央据点召唤1个对战车兵。

第4回合：由西侧据点的掷弹兵消灭敌方西北据点的**王牌狙击兵“鹰眼伊利斯”**，对战车兵、蕾莉和海芬号合力打爆火山号可以获得额外奖励。



第5章
最前线的休息日

新队员赛门、奥丁、莉莉加入；库罗德的潜能“不擅长应付”觉醒变为“勇气与觉悟”；蕾莉的潜能“火焰的记忆”觉醒变为“清算过去”；获得海芬号车贴“奥斯柏夫部队章”。

与F小队的演习战

胜利条件	占据所有敌方据点
败北条件	①我方所有据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：士兵的军靴]

◆任务简报

模拟战中，一旦单位濒死就会强制撤退。对方指挥官弥涅耳瓦也能使用直接指挥系统和命令“全体防御”，还有战车“荣耀号”的辅佐，西南据点因此会受到猛烈的进攻，而且附近屋顶上的克莉丝汀还会不时进行骚扰。

配置建议：西南据点推荐配置拉兹+蕾莉，同时注意把蕾莉的武器换成对人攻击力更高的；东南据点则派上凯伊+1名侦察兵+1突击兵。其他防守队员随意。

TIPS 大部分针对单人和全体的命令提升效果是相同的，惟独“全力破坏”提升的对甲攻击力会高于“全体全力破坏”。

●进军流程

第 1 回合：首先调控西南据点的单位，蕾莉炸飞眼前的侦察兵后紧靠东侧掩体，前排的拉兹同样靠右进入蹲姿状态，楼顶的克莉丝汀就会因为角度问题较难击中我方。凯伊负责狙杀地图中央钟楼上的狙击手。然后对东南的侦察兵下达命令“全力防御”，让他直冲东北的据点，首回合实现压制并从这里再召唤 1 名侦察兵。侦察兵连续行动沿扶梯爬上屋顶，击杀这里的掷弹兵后返回据点，面朝北蹲伏负责防守。最后 2 个 CP 留给库罗德，驱车驶向地图中部，务求两炮击破敌方的荣耀号战车。



第 2 回合：顶住强攻的西南据点用掷弹兵对站位密集的敌人形成范围性杀伤，不要瞄准弥涅耳瓦，因为其回避率很高，炸死她周围的杂兵以减少合作攻击的火力即可。海芬号用机枪扫射清掉中央据点附近的敌人，帮东北刚登场的侦察兵过来占领，再从这里召 1 名侦察兵以防万一。

第 3 回合：让中央的侦察兵直接跑向西北占领敌方最后一个据点就能过关。如果想击倒弥涅耳瓦，建议用海芬号靠近炸一发榴弹，令她面朝北，然后再换拉兹以“直接指挥”带 2 名步兵从后方偷袭，这样攻击才不会被躲开。

第 6 章 转机

新队员梵媞、莉塔加入。

林布尔撤退战

胜利条件	占据所有敌方据点→4回合内防卫所有据点，或全灭敌军
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合；（追加）被敌军占据任意我方据点
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：轻装甲的碎片]
敌方王牌	观测士卡基马[掳获武器：VB GW 1(e)]

◆任务简报

战斗前半段的目标是镇压敌方据点，完成后进入后半段，需要坚守 4 个回合，如果镇压的据点又被敌人夺走，同样视作任务失败。战场上有一些油桶，攻击这类可燃爆炸物会在地面形成火海，一般情况下步兵无法接近燃烧区域，惟有战车和装甲车可以通过。

配置建议：在东南据点派出仙人掌号，最近的点位配置拉兹和 1 名对战车兵。给蕾莉换上对人火力更高的武器，其他队员还需要 1 名侦察兵 +1 名支援兵 +2 名掷弹兵（配备对甲武器）。

●进军流程・前半

第 1 回合：直接让海芬号冲过火海，打开视野的同时攻击敌战车后侧的弱点。连续行动继续前进，击倒对战车兵的同时把中央据点边的 2 个步兵身旁的沙包撞毁。蕾莉向前轰掉 2 名突击兵。现在我方的侦察兵就可以长驱直入，2 次行动分别占领中央据点并消灭附近的**王牌掷弹兵“观测士卡基马”**。仙人掌号搭载着拉兹和对战车兵向北开，机枪扫射击倒敌对战车兵。放下对战车兵，从后方攻击战车的弱点，然后让他立刻上车以免被炮火波及。

第 2 回合：仙人掌号打爆北侧的油桶，然后穿过火海直接杀入东北腹地，放下拉兹占领敌方据点触发剧情。

●进军流程・后半

第 2 回合：沃尔兹驾驶的火山号在东侧登场，敌方增援也会陆续从东、西两侧赶到，我方的 CP 会适当回复，想要拿到 S 级评价就得以攻代守，尽快全灭敌人。首先让海芬号向东北开，判明火山号位置的同时赏它一炮。我方东南据点等待许久的 2 名掷弹兵现在派上用场了，让他俩向北配合库罗德对火山号连续猛攻，务求在我方行动回合内将其打爆。还有 CP 剩余的话，不妨把仙人掌号上的对战车兵放下来，去解决西北的战车。

第 3 回合：只要在之前顺利击退沃尔兹，敌方就群龙无首、无法发动“火中突破”和“请求榴弹支援”等命令，而且本回合不会再出现新的敌援军。哪怕有一两名队员陷入濒死都是值得的，利用场上的剩余单位足以轻松清场。

第 7 章 雪中行军

雪山行军战

胜利条件	3个单位到达目标地点
败北条件	①我方步兵全灭；②经过20回合；③我方死亡或撤退的步兵达到3名
S级评价标准	6回合内过关[奖励装饰品：—]
敌方王牌	猎人的马西塔[掳获武器：ZM SG 2(e)]

◆任务简报

本战较为特殊，由于 E 小队没有冬季装备，严寒导致一旦我方有单位濒死，1 回合内没有及时救治的话就会直接死亡或撤退。我方行动的回合还会出现雪崩的预警，地图上以红色区域显示，回合结束前务必撤出此类区域，否则发生雪崩时角色会直接阵亡，强如战车都不例外。此外也没有据点，全凭初期配置的单位作战。

配置建议：战前最好把仙人掌号的零件“追加搭乘区”开发出来，令搭载人数增加到 3 人。西侧除了战车和装甲车外，建议再派出 1 名支援兵和 2 名侦察兵；东侧则以 3 名突击兵 +1 名支援兵配合拉兹等 3 人行动。（从本章起，笔者的侦察兵和突击兵等常用兵种已陆续升级成上级猎兵。）

●进军流程・前半

第 1 回合：海芬号向西撞开积雪前进，击破敌方的主力战车和掷弹兵，仙人掌号载着 3 名步兵同样往西行，击破对战车兵并在雪崩区域前停下。东侧的部队消灭山崖上的侦察兵，然后用拉兹“直接指挥”带着行动较慢的蕾莉和凯伊向东北行，清除沿途的突击兵、掷弹兵。剩下的 CP 让突击兵们调整站位，靠在最近的掩体后、面朝南构筑防线，支援兵则要紧跟着拉兹三人组。

第 2 回合：敌方援军开始从南侧陆续登场，会自动跑到突击兵的防线处送死。用蕾莉炸毁扶梯附近的机枪座，桥上的狙击兵则得靠凯伊解决，然后依旧是以拉兹一拖二的形式带着 2 位女兵爬下扶梯。附近的对战车炮可以无视，稍后他就会被雪崩秒掉。西侧战线保持推进速度即可，注意调整停车角度迎击周围残余的步兵。

第 3 回合：海芬号击破敌方战车后就 180 度调转朝南原地待命，仙人掌号则要驶过中央的桥梁。拉兹带人爬上扶梯，务必让蕾莉炸死独立平台上的**王牌狙击兵“猎人的马西塔”**。

第 4 回合：西侧也开始出现敌方增援，交给海芬号迎击即可。仙人掌号从中央道路推进，拉兹三人组则沿着东北跑上掷弹兵所在的小坡，解决掉附近的敌兵。在吊桥西侧有大量的掷弹兵和对战车炮，逐一击杀的话太浪费时间。战术思路是放下装甲车上的侦察兵，让他沿着西侧的山路绕到敌阵的西北，直接攻击山坡上的拉古耐箱诱发雪崩即可（挡路的敌人可先用蕾莉和凯伊消灭）。

第 5 回合：雪崩清场后就没有太大难度了，搭载着 2 名步兵的仙人掌号抵达目的地时直接就算达成过关条件。

补给基地强袭战

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	6回合内过关[奖励装饰品：改良弹带]
敌方王牌	幸运的塞特[掳获零件：弹簧式驱动]

◆任务简报

严寒导致的濒死撤退时间缩短为1回合的不利条件依旧存在。当我方通过战场特定区域时，敌方还有装甲列车登场，这种兵器会沿着轨道来回移动放出增援，火力能跟战车匹敌、非常棘手，三处炮台的弱点都位于上方。

配置建议：初期位置至少需要2名侦察兵+1名对战车兵，还要让2名掷弹兵配备对甲武器作为后备部队待机。

●进军流程

第1回合：让侦察兵前进，攻击附近的拉古耐箱可一箭双雕，然后一路向东，朝着红灯的位置移动。侦察兵再次行动启动红灯下的开关，然后跑向附近的瞭望塔。开视野，朝东北方向扔手榴弹炸死突击兵领队后就下来，不要让侦察兵站在上面。触发第1辆装甲列车登场时，它就会因为轨道改变直接跑出场外。仙人掌号搭载着凯伊+对战车兵+侦察兵向北推进，放下凯伊占领中央偏南据点，并在此呼唤装备了对甲武器的2名掷弹兵+1名侦察兵增援。

第2回合：仙人掌号向西北进发，触发第2辆装甲列车登场。我方掷弹兵迅速对其轮番轰炸，炸毁上面的3处炮台便能令其丧失机能。对战车兵下车依次把东侧和西侧的战车打爆，并返回装甲车。仙人掌号再次行动，击破西侧斜坡上的掷弹兵。凯伊要记得把西北瞭望塔上的狙击兵干掉。剩余的CP让中央新登场的侦察兵朝东侧的敌方据点挺进。

第3回合：侦察兵占领中央偏东据点，再召唤1名侦察兵支援。仙人掌号上的对战车兵下车，从坡上利用高低差攻击北侧据点附近的**王牌战车“幸运的赛特”**的背后弱点，侦察兵下车后的目的地则是西北的红灯开关，同时触发第3辆装甲列车登场。

第4回合：由于轨道改变，装甲列车会自行开走，西侧已无战事。我方的2名侦察兵负责占领东侧据点，推荐在这里召唤1名狙击兵或对人掷弹兵增援。

第5回合：在掷弹兵和狙击兵的配合下，侦察兵凭借“全力防御”命令冲向北侧的主据点，强行压制取胜。





断章
2个“凯伊”

隐藏的枪弹

胜利条件	击破所有狙击目标
败北条件	①进入敌方单位的迎击范围；②库罗德或拉兹被发现状态下阶段结束；③攻击狙击目标以外的单位；④经过20回合
S级评价标准	3回合内过关[奖励装饰品：军用披肩]
敌方王牌	猎人的马西塔[掳获武器：ZM SG 2(e)]

◆任务简报

很有意思的一关，初期配置固定。身为狙击兵的凯伊命中率低下，基本不能指望。得让库罗德和拉兹在敌人的视野范围外展开攻击，攻击对象只能是3个狙击目标，且回合结束时两人不能处于敌人的视野范围内（索敌线为黄色的状态）。

●进军流程

第1回合：让库罗德跑向东北方向，沿着草丛匍匐前进，绕到北侧攻击山坡上的拉古耐箱，令突击兵转身。然后跑上斜坡攻击目标B，再下来攀爬平台东侧的扶梯，在下层的草丛里待机。拉兹负责攻击台上的目标A，趴在草丛里结束行动。

第2回合：库罗德趁下层突击兵转身的时机跑过木板，绕一个大圈在南侧草丛的边缘瞄准上层的拉古耐箱，打爆后倒下的树木会阻挡侦察兵的视线。继续跑进东南角的草丛后结束本回合。

第3回合：坡上的突击兵转身离开，此时就能让库罗德跑上斜坡攻击最后一个目标C了。

第8章
大冰洋

新队员莱恩哈特、亚修加入；获得海芬号车贴“兔子”；作战指令室开启“任命领队”功能；新队员弥涅耳瓦、罗纳度加入，可以使用战车“荣耀号”。

海陆共同演习

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	3回合内过关[奖励装饰品：—]

◆任务简报

战舰“百夫长号”的相关功能会在本关中开启，使用“舰船命令”可展开不同效果的支援（初期只有雷达，其他功能需要开发），消耗的次数在一场战斗中无法回复。

配置建议：装甲车出击，还需要狙击兵、掷弹兵、对战车兵各1名。

●进军流程

第1回合：周围的瞭望塔以及地图东北共有3名狙击手，建议用我方狙击手依次消灭。仙人掌号搭载着凯伊+弥涅耳瓦+1名对战车兵向北挺进，驶上东北的斜坡后注意调头，别把弱点冲着敌方的战车。弥涅耳瓦下车沿着最北侧的小路挺进，击破掷弹兵和侦察兵。对战车兵下车利用高低差瞄准敌方战车后侧的弱点。剩下的CP让凯伊狙掉2个对战车兵，蕾莉则优先消灭地图最西侧的掷弹兵。

第2回合：用舰船的“雷达”命令判明敌方主据点附近的敌人分布，继续用掷弹兵隔着民房对西侧的步兵展开猛攻，为弥涅耳瓦扫清道路后，她就可以沿着最西侧的小路长驱直入，压制敌方据点。过关后“开发舰体装备”功能开放。

TIPS 队员阵亡后直到主线通关前都无法再使用，医护兵在战后会为玩家带来阵亡角色的遗物（装饰品），但没有太高的收集价值。

难民救出作战

胜利条件	占据敌方主据点→海芬号到达目标地点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合；④海芬号被击破
S级评价标准	5回合内过关[奖励装饰品：携带用医疗包]
敌方王牌	豪速的马萨[掳获武器：ZM Kar 3(e)]

◆任务简报

从此役开始敌方步兵的能力已全面强化，尽皆升级成上级的猎兵了，不可大意。暴风雪的天气不仅会让视线变差，行动时的 AP 消耗量也因此增加。

配置建议：5 名领队的基础上再加掷弹兵、侦察兵、支援兵各 1 名。

●进军流程

第 1 回合：先使用舰船命令“雷达”侦查西南的据点，然后用掷弹兵对西南和西侧的突击兵实施轮番轰炸，再派侦察兵过去迅速镇压。剧情过后敌方增援从东侧登场。让支援兵对掷弹兵进行弹药补充并消灭附近的对战车兵，然后弥涅耳瓦用“直接指挥”带着 2 名掷弹兵沿着西侧的道路进军，消灭这里的掷弹兵和瞭望塔上的敌人。海芬号适当前进少许吸引火力（但不要进入对战车炮的射程），还有剩余 CP 的话可尝试攻击北侧瞭望塔上的**王牌侦察兵“豪速的马萨”**。

第 2 回合：顶住攻势后暴风雪来临。“姐妹花”奇艾拉和妮可莱的回避率极高，攻击前一定要先确认其面部朝向，设法从背后发动偷袭，推荐用突击兵或狙击兵这种高伤害的单位，或者干脆就以掷弹兵远程轰炸，否则被反击时凶多吉少。击退这 2 名强敌后，正面战场的压力锐减，弥涅耳瓦趁机去压制西北的据点并召唤 1 名对战车兵。剩下的 CP 优先削减敌方对战车兵的数量，必要的话可从后方调来支援兵对海芬号展开维修。



第 3 回合：弥涅耳瓦用“直接指挥”带着新登场的对战车兵沿北侧的小路绕到东北，破坏这里的主力战车和对战车炮。中央战场的海芬号就可以一边扫清周围的对战车兵，一边快速推进了。

第 4 回合：东侧区域只剩 1 名毫无威胁的掷弹兵，让库罗德驾驶战车抵达东南角便可轻松过关。

第 9 章 暴风雪魔女

新队员梓、汉娜加入；获得海芬号车贴“海军部队章”。

彗星号救援作战

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	5回合内过关[奖励装饰品：士兵的扣环]
敌方王牌	魔兽托莫米尔[掳获武器：VB PL 3(e)]

◆任务简报

经历了两章的休整后此役又要迎来一场苦战，敌方指挥官会使用命令“请求回归战线”和“戒备进军”，前者的效果是让濒死单位全部满血复活。因此我方在击破步兵后，一定要多做一个动作——接触倒在地上的敌人令其从战场上消失，这样才能免除后患。

配置建议：蕾莉配备对甲攻击力更高的武器，还需派上 1 名对甲型掷弹兵 +1 名对战车兵 +1 名支援兵。

●进军流程

第 1 回合：弥涅耳瓦以“直接指挥”带着拉兹和 1 名对战车兵向西进发，消灭西侧据点附近的步兵和战车后就在这里镇守。海芬号和仙人掌号一起朝西北进军，后者搭载着蕾莉 + 对甲掷弹兵 + 支援兵。装甲车注意利用冰山保护好自己，不要急于越过中央的断层。剩余的 CP 用于让蕾莉轰炸地图北侧的机枪座。这种“死不见尸”的敌人无法回归战线。

第 2 回合：弥涅耳瓦沿着西侧的小路进发，消灭对自己有威胁的敌人后就在西北的冰岩处待机。抽空让主据点位置的凯伊狙掉东北的狙击兵。中央方面放下蕾莉先消灭北侧主据点的支援兵，然后让对甲型掷弹兵配合海芬号一起攻击强化版火山号，并注意维修我方战车。

第 3 回合：对甲单位继续强攻，直至打爆火山号。其他 CP 用于减少敌方主据点周边以及中央区域的敌兵数量。

第 4 回合：让海芬号驶过中央的断层，触发“暴风雪魔女”登场的剧情。女武神克莱玛丽亚的迎击威力大、视野范围面广、有效距离远，非常难缠，而且在战场刮起的“魔女的暴风雪”会导致处在据点外的我方步兵无法自动回血。战车继续向北把女武神的视线吸引到偏西侧，此时之前安排在地图西北角的弥涅耳瓦就能成为奇兵，眼前挡路的冰山已在剧情中被女武神打碎，她可以沿着最北侧的山崖一路向东，去东北角解决**王牌对战车兵“魔兽托莫米尔”**。山崖上的克莱玛丽亚是无敌的，不要有“非分之想”，老老实实压制据点过关就好。



第 10 章 冰层底部

凯伊觉醒潜能“背弃道德的感情”；获得海芬号车贴“暴风雪魔女”。

百夫长号防卫战

胜利条件	防止百夫长号遭到伞降炸弹的轰炸
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③落至百夫长号的伞降炸弹达到3枚
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：强化火药]
敌方王牌	厚装的克瓦[掳获武器：VB GW 2B(e)]

◆任务简报

本关无法使用舰船命令，而敌方出现了“伞兵”的特殊增援方式（图标上有降落伞的图案）。降落中的敌兵是毫无防备的，1 发子弹即可消灭。如果我方的狙击兵能尽快抢占地图上的 3 处高点（High Place），不但能清楚地把握战场情况，还能更从容地对降落中的敌人和炸弹展开攻击。除了来自天上的威胁外，敌方又有奇艾拉和妮可莱登场，西南角还隐藏着觊觎我方主据点的奇兵，不可大意。

配置建议：蕾莉因为剧情关系无法出战，推荐的兵科搭配为 2 名狙击兵 +2 名掷弹兵 +2 名侦察兵 +2 名突击兵。其中 2 名突击兵都放在西南角的点位，面朝南负责防守。

●进军流程

第 1 回合：海芬号往北进发，先适当左拐撞毁山崖上的积雪，为狙击兵打开通路。然后再向北行动 2 次，目的是吸引“姐妹花”的注意（注意调整，把弱点紧靠岩壁）。凯伊爬上西侧的第 1 处高点，依次消灭这里的狙击兵和东侧第 2 处高点的狙击兵，并打爆空中的第 1 枚伞降炸弹。主据点的另 1 名狙击兵击落东侧空中的伞兵，然后让弥涅耳瓦以“直接指挥”带着狙击兵和 1 名掷弹兵向东，去压制东南据点。用主据点的掷弹兵轰炸西北侧的突击兵，然后面朝北防守。

第 2 回合：奇艾拉和妮可莱在向南冲的过程中会受到战车的迎击，根据姐妹花的面部朝向，选择用海芬号或据点的掷弹兵展开轮番攻击，务必在本回合内击倒她俩。然后让弥涅耳瓦带着狙击兵冲向东侧的第 2 处高地，消灭这里的突击兵后，换狙击兵行动打爆空中的 2 枚伞降炸弹。剩余的 CP 适当清除西南主据点附近的敌兵，减轻防守压力。

第 3 回合：优先击破空中的 2 枚伞降炸弹，凯伊还要抽空狙杀西北据点边的**王牌掷弹兵“厚装的克瓦”**，狙击兵弹药不足时果断用命令“请求全体补给”来补充。

第 4 回合：狙击最后 2 枚伞降炸弹，再撑过此回合便能过关。

●进军流程·后半

第 4 回合：撤退战开始后我方的弹药完全回复，浓雾也彻底散去。先用蕾莉和凯伊解决附近的杂兵，然后让 2 名对战车兵向东走，从城墙的缺口之间瞄准下层的**王牌战车“冰海的依特”**，蕾莉也走到这里准备实施迎击。库罗德以“直接指挥”带着拉兹和侦察兵抵达南侧上层，消灭这里的守军后爬下扶梯。如果 CP 有富余，记得还要控制一下弥涅耳瓦，让她躲到掩体后面以防不测。

第 5 回合：用 2 名对战车兵轮番合作攻击，击毁敌方的王牌战车。再让蕾莉轰炸南侧的两名突击兵，为库罗德方面扫清道路。然后发动“全力防御”命令，让库罗德一路狂奔，从桥东侧的战车前经过。行动 2 次后对库罗德发动“直接指挥”，补满 AP 就又能长途奔袭，凭此能实现大范围转移，继续冲向东北的目的地便可顺利过关。



第 11 章 海上要塞

海上要塞突破作战

胜利条件	破坏两门要塞炮→库罗德到达目标地点
败北条件	①库罗德死亡→库罗德濒死；②经过2回合未能破坏西边的要塞炮；③经过5回合未能破坏东边的要塞炮；④经过20回合
S级评价标准	6回合内过关[奖励装饰品：计时表]
敌方王牌	冰海的依特[掳获零件：弹道计算仪]

◆任务简报

偷袭作战分为破坏炮台和撤退两个部分。浓雾天气导致视野变得极其恶劣，尤其在地势较低的区域发现敌人的距离变得非常短。

配置建议：弥涅耳瓦因为剧情无法出战。推荐派出 1 名对战车兵（西北点位，装备弹药数 +1 的装饰品）和 1 名侦察兵（东南点位，且设为领队），南侧点位留空。还要给拉兹配备提高对人攻击力的装饰品。

●进军流程·前半

第 1 回合：由于降落时发生的偏差，我方部队会分散在西侧要塞的各处。按照上文所述位置分配的话，对战车兵往西走少许就能看到要塞炮侧面的弱点，两炮即可击破然后尽量向东走。换拉兹用火焰喷射器偷袭南侧的 2 名突击兵。蕾莉和凯伊分别解决上层的突击兵和掷弹兵（由于浓雾太大，掷弹兵只能手动瞄准）。侦察兵负责去压制据点，然后以“直接指挥”带着拉兹同行，跑向蕾莉附近的扶梯。最后控制库罗德朝同伴所处的下层移动，接近东侧路口时注意击破潜伏着的侦察兵。

第 2 回合：敌人拉响警报的同时要塞炮台附近会有增援刷出，因此前一回合务必让我方主力部队脱离危险区域。开场后控制对战车兵跑到据点处撤退，西侧就不用管了。库罗德用“直接指挥”带着蕾莉和凯伊向东移动，攻克中央的据点后继续前进，消灭掩体附近的侦察兵。换蕾莉轰炸上层的狙击兵和掷弹兵。后面的步兵也不要落单，本回合的理想状态是把战线推进到东侧扶梯的下层，注意消灭东侧浓雾里暗藏的敌兵。

第 3 回合：凯伊和蕾莉依次爬上扶梯，击倒西北和东北的侦察兵与掷弹兵。库罗德用“直接指挥”带着拉兹绕过战车的迎击范围，再让拉兹去镇压东北据点，并从这里召唤 2 名对战车兵增援。

第 4 回合：对战车兵轰掉上层的战车和要塞炮，触发剧情。

断章 回忆的礼物

本断章没有战斗，即使不阅读也能进入下一章节。蕾莉觉醒潜能“想要守护之物”；拉兹的潜能“狂犬”觉醒变为“暗藏的心意”。



第 12 章 深夜补给作战

潜入补给作战

胜利条件	任意单位到达D2仓库
败北条件	①敌方士兵进入我方主据点附近；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：简易瞄准器]
敌方王牌	亚兰贝尔特公爵[掳获武器：VB MT 1B(e)]

◆任务简报

此役的目的是找出存放物资的 D2 仓库（东北从上往下数第 2 栋建筑），虽说是潜入作战，但手榴弹、榴弹等会发出巨大声响的武器并没有限制。夜间战斗的视野受到影响，地图上还有敌方的探照灯来回搜索，行动时务必看清规律，切勿进入灯光范围，否则会引来援军。

配置建议：凯伊会在开战后自行离开，实际上的出击人数为 8 人。推荐再派上 4 名行动迅速的侦察兵。

TIPS 一旦玩家部队的阵亡单位过多，导致队员总数不足20人时，系统就会以泛用的大众脸单位作为补充兵员，他们没有个人潜能，也不存在队员断章。

●进军流程

第 1 回合：弥涅耳瓦“直接指挥”带着拉兹和 1 名侦察兵向东推进，躲过探照灯的搜索爬上楼顶。然后由拉兹去镇压东南据点，击倒附近的**王牌对战车兵“亚兰贝尔特公爵”**并呼叫 1 名掷弹兵增援。带来的侦察兵进入东南的下水道口，凭此可以快速抵达中央的楼顶，击倒这里的掷弹兵和侦察兵后就先下楼，不要留在屋顶免得被轰炸。主据点方面派 1 名侦察兵向北行，爬扶梯抵达西北从上往下数第 2 栋建筑的屋顶，消灭这里的狙击兵。剩下的 CP 留给蕾莉轰炸主据点周边的突击兵，减轻防守压力。

第 2 回合：上回合消灭狙击兵的侦察兵下楼继续向北，压制西北据点的同时清掉周围的掷弹兵和机枪座。新登场的掷弹兵穿过下水道，去中央屋顶的东北角轰炸下方的敌人。然后由库罗德“直接指挥”2 名侦察兵一起朝东北方向稳步推进，注意不要被探照灯照到徒增事端。

第 3 回合：屋顶上的掷弹兵到东南角继续轰炸，侦察兵绕一圈抵达 D2 仓库的门口过关。

第 13 章
等待春天的人们

凯伊的潜能“背弃道德的感情”觉醒变为“自立”；获得海芬号车贴“风林火山”。

> 市区解放战

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	5回合内过关[奖励装饰品：重装甲的碎片]
敌方王牌	医护兵杀手奇巴[掳获武器：ZM SG 4(e)]

◆任务简报

本关不能使用战舰命令的支援功能，此外一旦有单位濒死，在干掉场上的狙击兵前也无法呼叫医护兵成功救援。市区的街道中潜伏着抵抗组织“蓝色蔷薇”的成员，他们的家相当于捷径，可供快速移动。在小巷里行进时还需小心地面的地雷。

配置建议：推荐再派上 2 名掷弹兵 +1 名支援兵，装甲车也要出场。

●进军流程

第 1 回合：凯伊先狙掉东侧的侦察兵，用弥涅耳瓦“直接指挥”拉兹和蕾莉径直向东跑，干掉小巷里的突击兵，再往北走少许会看见蓝蔷薇标记，进入民房就能穿过捷径直接抵达地图东侧。蕾莉利用这里的铁板作掩护，轰炸西侧屋顶上的机枪座和掷弹兵。主据点剩余的 2 名掷弹兵则要负责打击主干道两侧屋顶的机枪座和对战车炮（优先攻击东侧的）。最后让海芬号向东北推进少许，用榴弹攻击中央据点的守军。

第 2 回合：确认安全后蕾莉跑出掩体，轰炸中央据点西北屋顶的狙击兵。弥涅耳瓦再次使用“直接指挥”，带上拉兹和蕾莉压制据点，并迅速爬上扶梯消灭最近的敌人。然后由拉兹配合主据点附近的掷弹兵压制西侧屋顶的据点，这里还有**王牌狙击兵“医护兵杀手奇巴”**切勿放过。剩下的 CP 让海芬号适当后退，主动炸开道路东侧房屋的木板，可以发现隐藏在这里的战车伏兵。直接以机关炮攻击战车边的拉古耐箱就能轻松解决了。如有需要记得派支援兵出来维修战车。

第 3 回合：西侧屋顶的弥涅耳瓦依旧带着同伴一起行动，爬扶梯前先把蕾莉留在上层，然后和拉兹一起攻占西北的据点。蕾莉跑向屋顶的东北角，瞄准敌方主据点里的拉古耐箱轰炸，能直接一发带走驾驶战车的巴克少校（虽然视野看不见但依旧有伤害）。弥涅耳瓦再次移动，迅速占领据点过关。

断章
魔女与野兽

本断章没有战斗，即使不阅读也能进入下一章节。



第 14 章
苍蓝火焰

> 大冰洋决战

胜利条件	占据所有敌方据点→击破火山号
败北条件	①我方主据点被敌军占领；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：迷彩战斗帽]
敌方王牌	希巴魔鬼教官[掳获武器：ZM MP 4(e)]

◆任务简报

此役分为前后两部分，舰队命令在战斗后半段无法使用，而且也会出现特殊天气“魔女的暴风雪”。

配置建议：先要准备 1 名对甲掷弹兵作为后备队员。让配备了穿甲弹的荣耀号在东侧出击，两边各安排 1 名非领队级侦察兵，还需要 2 名突击兵 +2 名对人掷弹兵负责防守。

●进军流程・前半

第 1 回合：海芬号向西北连续行动 3 次，击破 2 辆敌方战车的同时把沿途的掩体统统撞毁，然后再用机枪扫射这里的突击兵。派 1 名非领队侦察兵向西北移动，击破对战车兵后就在我方战车附近待机。东侧战线如法炮制，只不过作为锋线尖刀的是荣耀号，击破 2 辆战车和突击兵后就在东侧待机，不要太靠近敌方据点。主据点再派 1 名非领队侦察兵，负责向东击破对战车兵。此外，东南角的狙击兵让凯伊负责解决，就可以提前结束本回合。

第 2 回合：东西两侧在战车的辅助下用 4 个 CP 压制据点，注意让战车保持在据点的有效范围内，荣耀号还得调整角度让弱点靠墙，两名侦察兵占据后直接撤退。

●进军流程・后半

第 2 回合：剧情过后，虽然敌方的兵力和据点配置更新，但我方 CP 并不会回复。沃尔兹驾驶的火山号位于东北，女武神克莱玛丽亚则在西北，都是强敌。在东北据点召唤 2 名对战车兵 +1 名支援兵，提前结束本回合。

第 3 回合：女武神依旧是无敌的，不要管她。先解决攻入东北据点的**王牌突击兵“希巴魔鬼教官”**。然后下达命令“全体全力破坏”，用 2 名对战车兵以合作攻击对火山号展开猛轰，弹药不足时就操纵支援兵进行补给，目的是在本回合内结束战斗，免得夜长梦多。

第 15 章 想要守护之物

蕾莉的潜能“想要守护之物”觉醒变为“幼小的遗志”。

〉对决的奥斯帕夫

胜利条件	击破火山公爵号
败北条件	①我方步兵全灭；②经过20回合
S级评价标准	6回合内过关[奖励装饰品：军用刀]
敌方王牌	清扫员马塔[掳获零件：弹道计算仪]

◆任务简报

战场中的薄冰地形非常脆弱（在地图上呈阴影色），榴弹、手榴弹等爆炸系的攻击会导致地形崩塌，海面上的冰层崩塌时，上面的单位会直接进入负伤状态。第 2 回合过后，敌方指挥官会发动“搭乘请求”命令，让女武神坐到火山号上，次回合开始时能发动范围和威力都相当惊人的地图炮，无视地形直接秒杀目标。

配置建议：给蕾莉配备对甲武器，另一名掷弹兵配备对人武器。除了弥涅耳瓦外，还需要 1 名侦察兵领队。在此基础上追加 1 名支援兵和 1 名对战车兵，装甲车也得登场负责运送步兵，推荐装备上“改良搭乘区”和“追加搭乘区”，让搭载人数 +3。

●进军流程

第 1 回合：开场的地形对我方非常不利，应果断放弃据点，否则在女武神和战车的两面夹击下很快会溃不成军。先让海芬号向东开，击破机枪座和突击兵。然后让仙人掌号搭载着 2 名掷弹兵 +1 名对战车兵 +1 名支援兵 + 凯伊向东，机枪扫射击倒山崖上的侦察兵。对人型掷弹兵下车轰炸东侧的掩体边的敌人以及藏匿在东南山路里的掷弹兵。弥涅耳瓦“直接指挥”，带着据点边最后 2 名步兵向东撤退，战略转移顺利完成。除对战车兵以外的单位尽皆下车，随后让仙人掌号向北连续移动，放下对战车兵轰爆**王牌战车“清扫员马塔”**，再让他直接占领北侧据点便可撤退。

第 2 回合：仙人掌号即使被女武神打爆也已经达到了拖慢其行动的目的。步兵团沿着山路攻陷东南的高地，用侦察兵以“直接指挥”带着蕾莉抵达高处。对蕾莉发动命令“全力破坏”，让她从高处精准轰炸火山公爵号上方的弱点，依靠支援兵或命令“请求支援物资”补充弹药，顺利的话 6～7 炮就能结束战斗。



〉女武神决战

胜利条件	击破克莱玛丽亚
败北条件	①我方主据点被敌军占领；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	6回合内过关[奖励装饰品：枪兵的手套]
敌方王牌	诗圣约达[掳获武器：ZM Kar 5(e)]

◆任务简报

本战终于要和“暴风雪魔女”克莱玛丽亚一较高下了，暴走状态的她索敌范围为圆形，发射的冰锥从天而降，我方步兵需要躲在有天花板的顶棚或是冰山的凹陷处才能幸免。女武神身边刮起的“魔女的狂风”效果为让步兵的移动速度变慢、甚至连 HP 都会徐徐减少。

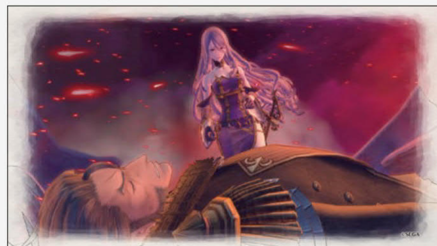
配置建议：无需配置装甲车，在 2 名侦察兵领队的基础上，再多派 1 名突击兵 +1 名支援兵 +1 名掷弹兵，给凯伊配备 3 连发的狙击枪，蕾莉也换上对人武器。注意把屋檐下的位置留给负责防守的队员。

●进军流程

第 1 回合：由海芬号负责击破西北的两挺对战车炮，注意调整车尾朝向东侧，便于迎击西侧过来的步兵。先派 1 名侦察兵向东，消灭挡路的侦察兵并开启视野，换主据点附近的对人掷弹兵轰炸山坡上的掷弹兵以及路口蹲伏的突击兵，攻击结束后记得返回屋檐下。由弥涅耳瓦“直接指挥”带着拉兹和蕾莉向东进发，在东南的掩体附近待机。等蕾莉炸掉东侧的机关枪座、狙击兵等障碍后，就可以让侦察兵过去压制东侧据点了。

第 2 回合：顶住敌方的猛攻后，用凯伊在迎击范围外狙击女武神右手权杖上的发光晶体，成功破坏就能让她暂时解除“魔女的狂风”状态。注意，此状态下克莱玛丽亚依旧能迎击，而且次回合重新恢复机能时的范围攻击无视地形，一定要先让步兵撤出其火力范围。海芬号如果受损较大，记得派支援兵过去维修。东侧战线依旧是由侦察兵带着同伴快速推进，探路的单位可以配合“全力防御”命令以免不测，蕾莉负责解决威胁较大的单位。顺利的话本回合即可压制北侧据点，并击破这里的**王牌侦察兵“诗圣约达”**，再召唤 1 名突击兵。

第 3 回合：由凯伊再度击破女武神的权杖，解除狂风状态后再打她身体一枪，让她面朝南。迅速派弥涅耳瓦带领着拉兹和新登场的突击兵向南，跑到极近距离攻击克莱玛丽亚，之后继续让 3 人瞄准头部发动合作攻击即可，无需再换狙击引诱她转身（女武神是不屑于趴下躲避的）。



第 16 章 弗尔赛的陷阱

拉兹的潜能“不死之身”觉醒变为“决意的英雄”。

〉强行突破作战

胜利条件	拉兹及1名随行人员到达目标地点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②拉兹或1名随行人员濒死；③经过20回合
S级评价标准	5回合内过关[奖励装饰品：强化战斗帽]
敌方王牌	突击王塔纳托斯[掳获武器：ZM MP 5(e)]

◆任务简报

此役无法使用舰船命令，“白矇天”的气候在每个回合会交替发生或停止，发生时视野范围极差，也是强行突破的关键。

配置建议：安排在西侧的随行人员不能是领队级角色，之后也无法再登场，请慎重选择。东侧部队没有特殊要求。



●进军流程

第 1 回合：先让拉兹和同伴趁着视线不佳的绝佳时机向北挺进，贴着右侧走不会被碉堡发现，第一片草丛里潜伏着突击兵。用爆炸型武器炸毁挡路的树木后，两人抵达西侧的草丛里待机（附近有敌方的重战车，不可造次）。海芬号向正北进发，主动把雪里的步兵地雷引爆，将榴弹投射到碉堡后面便可将其炸毁，再连续行动直至打爆敌方重战车。剩下的 CP 交给弥涅耳瓦“直接指挥”蕾莉等人向北支援，仙人掌号则搭载着其余的步兵向西北挺进。

第 2 回合：拉兹两人保持不动，装甲车部队占领中央据点，并召唤 1 名对战车兵。海芬号协助步兵压制东侧的据点。

第 3 回合：拉兹两人趁天气直接过桥向北移动，进入北侧的草丛待机。仙人掌号载人向北，过桥后转向西北。在对战车兵的后面有一块泛着蓝光的“伪造雾松”，以爆炸物摧毁后就能发现后面的**王牌突击兵“突击王塔纳托斯”**。

第 4 回合：拉兹两人消灭草丛东侧的突击兵后就原地待命。仙人掌号放下步兵解决北侧的掷弹兵。东侧据点召唤 1 名对战车兵增援。

第 5 回合：弥涅耳瓦带着新登场的对战车兵向北爬上抹径，让对战车兵从后方攻击敌方战车的弱点。拉兹和随行人员贴着道路右侧走，趁天气绕过机枪碉堡抵达目的地。

第 17 章 觉悟与决断

获得装饰品“爱用的煤油打火机”，另一件装饰品会根据前次战斗派出的随行人员而发生变化；库罗德的潜能“不屈的意志”觉醒变为“背负的意志”；凯伊的潜能“支援无谋之人”觉醒变为“无谋之人的记忆”。

帝都破坏作战

胜利条件	占据所有敌方据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	5回合内过关[奖励装饰品：幸运硬币]
敌方王牌	特拉队长[掳获武器：VB PL 4(e)]

◆任务简报

依旧无法使用舰船命令的一仗，而且由敌方先攻，有一定难度。奇艾拉会发动命令“全力破坏”和“要害攻击”，即使击倒一次，稍后她又会重新登场，故不建议在其身上浪费 CP。战场中央广场的东、西、南、北各有 1 扇拱门，拱门下方摆放着拉古耐箱，一旦打爆就会令门坍塌形成屏障，阻挡对方的进军脚步。回合结束时会提示敌方战车部队正在快速行进，战车到来的据点以及连续请求增援的据点都会随机变化，这也会对攻略步骤和难度造成一定影响，要求玩家临机应变。

配置建议：西南建议配置弥涅耳瓦和 1 名突击兵。中央主据点开场的压力很大，笔者的配置为，第 1 排——海芬号、凯伊、侦察兵、突击兵；第 2 排——蕾莉、掷弹兵、对战车兵、仙人掌号。

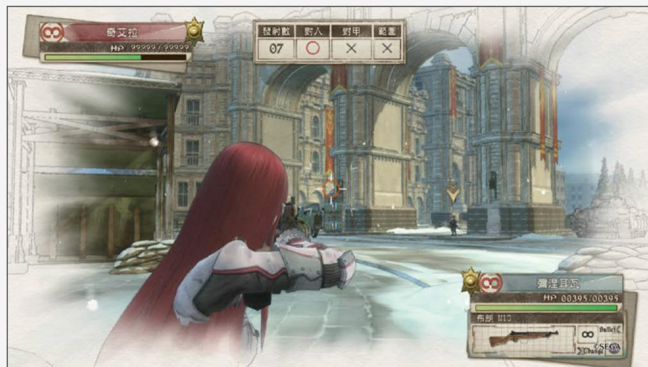


●进军流程

第 1 回合：开场想保住全员、尤其是仙人掌号不被击退有一定运气的成分，因为奇艾拉的行动具有很强的随机性，攻击过后选择的移动方向也会变化，不妨尝试几次 S/L。下文攻略以她 2 次攻击过后向东移动为例（最佳的规律）。顶住强攻后，任意单位打爆东侧拱门下的拉古耐箱，处在正下方的奇艾拉会直接被砸得撤退。弥涅耳瓦“直接指挥”突击兵迅速向北，花 2 个 CP 攻克西侧据点，并从这里召唤 1 名对战车兵增援。由仙人掌号搭载着对战车兵和突击兵向南，击破沿途的战车并压制南侧据点。

第 2 回合：根据敌方战车部队到达的位置，要注意改变主据点单位的迎击策略。这种决战战车的弱点都在前方，即使海芬号正面迎战也不吃亏。西侧新登场的对战车兵解决拱门下的两辆战车，弥涅耳瓦带着突击兵进入据点西南的下水道，能直接从西北角出现偷袭这里的据点，附近还有**王牌对战车兵“特拉队长”**。东侧据点的难度稍大，侦察兵从东南小路包抄的同时，得让主据点附近的掷弹兵越过废墟投弹来配合压制。

第 3 回合：无视再度登场的奇艾拉，直接以“全体防御”命令配合东、西两侧的部队去强行压制北侧最后一个据点。



舰内迎击战

胜利条件	库罗德到达目标地点
败北条件	①库罗德濒死；②库罗德和妮可莱发生接触；③经过20回合
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：强兵的军靴]
敌方王牌	猎百人的马西塔[掳获武器：ZM SG 5(e)]

◆任务简报

此役是难得一见的室内战，无法使用舰船命令，库罗德的身分为侦察兵，而且不能让妮可莱近身，否则对方会发动自爆导致任务失败。场景里有一些机关可供利用，让单位隐藏在蒸气喷出的位置就不会被外部的敌人发现。

配置建议：掷弹兵受到天花板的严重影响，建议把凯伊配置在库罗德附近，蕾莉、弥涅耳瓦和另 2 名狙击兵留在主据点附近。

●进军流程

第 1 回合：先让狙击兵帮库罗德适当解决行动路线上的敌人，库罗德从北侧绕行，行动 2 次抵达东侧后下楼，钻入南侧的 I 号通风口，并在东南角的蒸气里待机。妮可莱只会去试图寻找库罗德，并不会主动攻击我方据点，注意好步兵的站位不要暴露在其视野范围即可。

第 2 回合：库罗德进入 II 号通风口，沿着西侧道路一直跑向西北的 III 号通风口，并躲在出口附近的蒸气里。周边对他有威胁的步兵依旧是用狙击兵提前解决，注意让凯伊边打边向北走。

第 3 回合：在目标地点所属阶层的南侧隐藏着敌方**王牌狙击兵“猎百人的马西塔”**，务必给凯伊留 1 发子弹将其解决。然后让库罗德向东跑，走下楼梯即可抵达目的地。

第 18 章 意志

百夫长号夺还作战

胜利条件	破坏敌军潜水艇的6个船锚基部
败北条件	①我方主据点被敌军占领；②我方步兵全灭；③敌军潜水艇移动至追击范围外
S级评价标准	5回合内过关[奖励装饰品：耐弹护具]

◆任务简报

敌方潜水艇“白长须鲸伯爵号”的主炮每回合会锁定一块区域，我方行动结束时对该地区展开无差别炮击，同时每回合还会交替下潜/上浮并向南移动。如果我方能击破其甲板上2处发光的潜航装置，就能阻止其下潜1回合。

配置建议：蕾莉配备对甲武器，还需要带1名对人掷弹兵。海芬号的零件换成提升射击和扩充弹仓的，仙人掌号则换上扩充搭乘人数和增加AP的零件。

●进军流程

第1回合：海芬号直接向西南冲，撞毁海边的雪块，以穿甲弹攻击船头位置的2个船锚基部，4炮打爆（注意不要轰到栏杆）。换凯伊把海芬号附近的以及西南的2名掷弹兵狙掉。仙人掌号搭载着2名掷弹兵，1名对战车兵，1名突击兵向南撞开雪块，行动2次抵达中央的据点，放下对战车兵打爆这里的决战战车，并用对人掷弹兵适当清除周边的杂兵。

第2回合：仙人掌号搭载着步兵们向西南海岸那块翘起的礁石移动（不用撞毁南侧的雪块），适当清一下周围的杂兵。

第3回合：潜水艇浮出水面，此时翘起的礁石正是我方步兵登舰的踏板。对人掷弹兵下车优先击破岸上的掷弹兵，然后无视甲板上的蓝色潜航装置。让蕾莉抓紧时间上船，对她发动命令“要害攻击”，再攻击船锚基部可以实现一炮一个，弹药利用“请求支援物资”命令来补充即可。



最终决战

胜利条件	蕾莉到达百夫长号→击破敌军巨大战车
败北条件	①我方步兵全灭；②经过3回合→经过20回合；③蕾莉死亡
S级评价标准	6回合内过关[奖励装饰品：—]

◆任务简报

最终战要面对敌方的巨大潜航战车“安康鱼号”，车身前后和侧面共有10个机枪座和2挺对战车炮，主炮的火力更是异常惊人，伯格还会发动命令“全体攻击”。每回合地图上都会用红色的范围预示安康鱼号的行动轨迹，钻入水中后战车会从其他位置出现。安康鱼号下沉后的次回合，车身上方的4座散热器就会打开，这也是攻击的绝佳机会，将其全数击破后方能获胜。常规打法是先送蕾莉抵达目标地点，然后以穿甲弹、对战车炮等武器削减敌方战车上的机枪数量，派支援兵从背面或侧面靠近搭起扶梯，给对战车兵创造登上安康鱼号的机会。每破坏1处散热器，潜航战车周围都会出现一波敌援军，因此难免陷入持久战。下面介绍一种速攻打法。

配置建议：仙人掌号用零件尽量提升HP，蕾莉换上现阶段对甲攻击力最强的“艾里亚斯MA10”，装饰品选择“新型弹芯”给她提升射击精度和对甲攻击力，再带上1名支援兵。

●进军流程

第1回合：先用凯伊直接解决中央据点和西侧的2名掷弹兵以绝后患。仙人掌号搭载着蕾莉和支援兵向西移动2次，抵达西南的拐角位置。海芬号向西移动3次，追上仙人掌号的的同时尽量保持在它北侧的位置予以保护。提前结束本回合。

第2回合：安康鱼号出现在我方两辆战车的前方。首先确保两辆战车形成一个屏障，放下蕾莉时让她位于两辆车南侧的安全位置（如图1）。对蕾莉连续使用命令“全力破坏（2）+要害攻击（3）+鼓舞（2）+强化爆炸范围（2）”，共需要9个CP。然后以掷弹炮瞄准敌战车顶部中央的位置（如图2），1炮就能将侧方和后方的炮台全部打掉，再1炮则能一口气解决4处散热器直接过关，让敌方的增援形同虚设。



■图1


■图2

通关以后

· Ending过后系统提示存档，读取这个带有CLEAR字样的通关存档，训练开发会追加“医务室”、“慰灵碑”功能；游击战斗中追加HARD难度的新战场；获得海芬号车贴“樱桃”并追加新的战车涂装。

· 在医务室购入断章“水蒸气中的停战”（介于第8、9章之间），观看完后第13章会追加支线章节“极光之下”。继续观看完“极光之下”，第18章会追加强化版的“最终决战（短期决胜）”；库罗德的潜能“勇气与觉悟”觉醒变为“极光的誓言”，蕾莉的潜能“清算过去”觉醒变为“极光的誓言”；获得海芬号车贴“靓丽女郎”、“帝国军旗”。

· 挑战第18章最终战的强化版“最终决战（短期决胜）”。关卡的流程与主线一致，只不过限制回合数缩短，而且敌兵的能力也有全面强化。上文介绍的速攻打法思路在这里是通用的，需要提高的只是蕾莉的武器等级。过关后就能看到游戏的真结局，存档图标边会追加☆号。

· 在慰灵碑支付金钱可以令死亡的队员复活，包括剧情里阵亡的克莉丝汀和第16章派出与拉兹一起赴死的随行队员。注意角色死亡次数越多，所需的金额也越多。

· 完成游击战斗HARD难度的前3关，观看第13章追加的支线章节“父亲的气味”，就可以在慰灵碑处花钱让拉兹复活。

· HARD难度的游击战斗里敌方的步兵已全部转职成精锐猎兵，完成这些关卡也关系到5位追加队员的加入，具体请参看后文的相关资料。

TIPS 在第1弹DLC“E小队，向大海前进！”中，击破敌方王牌就能获得泳装。除了能变更角色服装外，“人物总览”界面里按○键也会追加对应的造型。

队员断章

攻略说明：每个队员断章里皆有一场战役，与一般战斗的区别在于，队员断章的战斗开始前无法编制队员，且出战角色大多数是固定的。因此得事先在“作战指令室”里进行针对性地调整，任命相关角色成为领队也能增加CP。通过队员断章、拿到S级评价并击倒其中隐藏的王牌敌兵是白金路上必不可少的步骤，下文攻略直接介绍最短的过关流程。由于S级评价过关并没有任何有额外的装饰品或武器奖励，故就不再单列一项了。

特殊队员

除了主线攻略中列出的随流程推进加入的队员外，还有一些特殊队员需要满足条件后才会加入，具体请参看下表。

姓名	兵种	加入条件
艾琳	支援兵	卡尔特在任意战斗陷入濒死状态后过关
梅贝尔	狙击兵	完成任意3个队员断章
格德鲁特	对战车兵	所持现金超过100万
克莉丝汀	侦察兵	通关后在“慰灵碑”花钱复活
史提尔修兹（班）	掷弹兵	通过任意1关HARD难度的游击战斗
布莱恩	侦察兵	通关后完成5关HARD难度的游击战斗，观赏看18章追加的支线章节“海军参战”
赛尔吉欧	对战车兵	通关后完成5关HARD难度的游击战斗，观看第18章追加的支线章节“海军参战”
安德烈	支援兵	通关后完成5关HARD难度的游击战斗，观看第18章追加的支线章节“海军参战”
卢芙	掷弹兵	通关后完成5关HARD难度的游击战斗，观看第18章追加的支线章节“海军参战”
伊蒂	突击兵	初回特典DLC“先行特别作战”专属
威尔金	战车长	限定版DLC“与第7小队的协同战线”专属
亚莉希雅	侦察兵	限定版DLC“与第7小队的协同战线”专属
萝姬（布莉姬）	突击兵	限定版DLC“与第7小队的协同战线”专属
劳格	对战车兵	限定版DLC“与第7小队的协同战线”专属
伊莎拉	掷弹兵	限定版DLC“与第7小队的协同战线”专属
塞贝莉雅	侦察兵	购买并完成第4弹DLC“2名女武神”
妮可莱	侦察兵	购买并完成第4弹DLC“2名女武神”
奇艾拉	侦察兵	购买并完成第4弹DLC“2名女武神”
克莱玛丽亚	掷弹兵	购买并完成第4弹DLC“2名女武神”

开放条件

再次明确队员断章的开放条件，具体如下：

①断章相关的几名角色都已加入队伍且未死亡。

②断章相关的角色中至少有1人的军衔升至“下士”，即在一般战斗中累计行动40 CP。

③通关后追加的几名队员初期军衔已经超过下士，他们的断章解锁条件是其中一人累计行动40次以上，故本质上是一样的。

队员断章	相关角色
不变的事物	罗兰、卡尔特、艾琳
想要拯救落魄之人	妮可、罗赛塔、歌德温
暗地里努力的人	阿拉丁、莱恩哈特、妮茱
E小队的问题儿童	赛门、艾梅、薇欧拉
孤独的战士们	卢芙、史提尔修兹
荣耀与信念与过错	梅贝尔、蕾贝卡、芙露蕾
不同的事物，相同的事物	札伊葛、梵媞、格德鲁特
女孩子的话题	莉塔、布里托妮、米蕾尼亚
追求自由	诺利德、史考特、梓
支援的形式	丹、奥拉尔
F小队的荣耀	罗纳度、莱恩、凯格尔
戴面具的少女	珍妮、史坦利、菲莉耶
数学家的恋情	亚修、伊法、汉娜
不幸与幸运	吉米、奥丁、莉莉
借钱王的灾难	杰斯特、德蕾莎、柯纳
海军魂	布莱恩、赛尔吉欧、安德烈
铭记骑士道精神	弥涅耳瓦、克莉丝汀

注：“铭记骑士道精神”需要克莉丝汀累计行动40次以上才能触发。

不变的事物

战火中的正义

胜利条件	罗兰、卡尔特、艾琳到达目标地点
败北条件	①任意我方步兵死亡；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	4回合内过关
敌方王牌	墨利斯特务兵[掳获武器：ZM Kar 2(e)]

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，建议事先把卡尔特设为领队。

●进军流程

第1回合：先让罗兰向西移动击破途中的战车，然后由卡尔特“直接指挥”，带着艾琳和罗兰迅速向西侧的小路移动，顺利抵达这里的据点。占领据点后就地防守，由罗兰居高临下打爆中央面朝南的那辆战车，并消灭战车边的**王牌侦察兵“墨利斯特务兵”**。



第2回合：艾琳向南击破窄道口的侦察兵，罗兰向南炸毁挡路的障碍，再次让卡尔特“直接指挥”，带着两名同伴抵达终点。

完成断章后，卡尔特的潜能“害怕艾琳”觉醒变为“挂念妹妹”；罗兰的潜能“讨厌帝国”觉醒变为“探求正义”；艾琳的潜能“担心哥哥”觉醒变为“自豪的哥哥”。

想要拯救落魄之人

三名斥候兵

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①妮可、罗赛塔、歌德温中任意1人死亡；②我方主据点被敌军占据；③我方步兵全灭；④经过20回合
S级评价标准	3回合内过关
敌方王牌	呐喊查尼塔[掳获武器：ZM MP 2(e)]

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，应事先把任意一人设为领队。

●进军流程

第1回合：让任意一人沿着地图东侧进军冲入草丛，无视附近的侦察兵，而是优先解决据点处的**王牌突击兵“呐喊查尼塔”**。占领据点后继续让侦察兵击破附近的掷弹兵，攻击重战车后侧的拉古耐箱可以直接将其摧毁。最后记得留1点CP从东侧据点呼叫掷弹兵增援。

第2回合：侦察兵沿着南侧的小路前进，投掷手雷到挡路的战车后方引爆拉古耐箱便能轻松击破。然后让增援而来的掷弹兵炸毁南侧主据点边的机枪座，侦察兵便可前去占领据点过关。

完成断章后，歌德温觉醒潜能“鉴定眼”；罗赛塔觉醒潜能“朋友的愿望”；妮可觉醒潜能“天使的微笑”。

暗地里努力的人

〉E 小队的狙击手

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①敌方攻入指定区域；②我方步兵全灭；③经过20回合；④任意我方步兵死亡
S级评价标准	5回合内过关

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，建议事先把莱恩哈特设为领队。

●进军流程

第 1 回合：首先让西南的阿拉丁和妮茱向东移动，不妨控制其中一人爬上地图南侧的瞭望塔，开启视野的同时也便于狙击敌人。留 2 个 CP 给北侧的莱恩哈特，让他射爆战车附近的拉古耐箱，并在桥上找好掩体防守。

第 2 回合：南侧的狙击兵跑上斜坡，把敌方据点和其南侧的拉古耐箱打爆，一口气消灭掷弹兵和 3 名突击兵。莱恩哈特向东移动，击破沿途的敌人，行动 2 次后再通过“直接指挥”来回复 AP，这样便能抵达东侧据点的位置了。

完成断章后，阿拉丁觉醒潜能“不断努力”；莱恩哈特觉醒潜能“对恩人的心意”；妮茱的潜能“懦弱”觉醒变为“变化的征兆”。

E 小队的问题儿童

〉更生大作战

胜利条件	将敌方单位全灭
败北条件	①任意我方步兵撤退；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	5回合内过关

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，应事先把任意一人设为领队。

●进军流程

第 1 回合：初期的重点不是速攻而是稳步推进，每次行动消灭一个敌人的同时确保自身的安全。

第 2 回合：击倒断木桥上的敌人时增援就会出现，由领队“直接指挥”带着同伴过桥后得分头行动。一人留在西侧把周边的散兵游勇解决掉，另外两人向东跑上山坡，优先消灭掷弹兵这种棘手的敌人。

第 3 回合：山坡上的突击兵沿着东侧的小路转向南，从后方偷袭敌人，注意这里还有 2 挺机枪座，应利用好围栏等障碍物作掩护。活用手榴弹和火焰喷射器，一次性击杀多名敌人方可节约时间。

完成断章后，赛门的潜能“呀哈！”觉醒变为“大家一起呀哈！”；薇欧拉的潜能“讨厌命令”觉醒变为“突击精神”；艾梅觉醒潜能“可靠的伙伴？”。



孤独的战士们

〉击心者

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①史提尔修兹或卢芙死亡；②我方主据点被敌军占据；③我方步兵全灭；④经过20回合
S级评价标准	4回合内过关
敌方王牌	坎吉辅佐官[掳获武器：VB GW 7B(e)]

◆任务简报

配置建议：东北的出战人员固定，应事先把史提尔修兹或卢芙设为领队，中央据点建议派出蕾莉和拉兹。掷弹兵尽皆换上对人攻击型武器，并通过装饰品提升射击精度。

●进军流程

第 1 回合：先让拉兹行动，判明山崖下敌人配置的同时，把一个躲在屋檐下的侦察兵解决掉，抵达西侧发现敌方的机枪座时便可以停下，在掩体处待机。然后是 3 名掷弹兵的协同作战，从安全距离展开远程打击，确保每次行动轰掉 1 名敌人。其中地图西侧的狙击兵推荐用蕾莉干掉，她在待机时应离拉兹远一些。凭借“直接指挥”可以加快史提尔修兹和卢芙的移动，顺利的话两人能抵达中央的山崖下方，切记躲在凹陷处躲避狙击兵的火力。

第 2 回合：拉兹的迎击足以抵挡山崖上攻过来的突击兵，如果没有消灭，就让他连续行动扫清障碍，直至抵达最南端干掉狙击兵。这样蕾莉就可以安全地展开轰炸，注意在南侧桥梁下层的铁板附近隐藏着敌方的**王牌掷弹兵“坎吉辅佐官”**，记得抽空击破。卢芙和史提尔修兹先轰炸西南桥边铁板后的敌兵，然后走到扶梯下痛击据点处蹲守的 3 名步兵，最后利用“直接指挥”回复 AP 便能压制据点。

完成断章后，史提尔修兹的潜能“寻死之所”觉醒变为“些微的感情”；卢芙的潜能“不善言词”觉醒变为“传达心情”。

荣耀与信念与过错

〉英勇之心

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合；④任意我方步兵死亡
S级评价标准	5回合内过关
敌方王牌	爆杀的西撒泽尔特[掳获武器：VB GW 3(e)]

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，应事先把任意一人设为领队。

●进军流程

第 1 回合：用梅贝尔消灭中央的 2 名对战车兵，然后海芬号向南轰爆对方战车，堵在路口防守。芙露蕾和蕾贝卡分别向东、西两侧爬上扶梯压制敌方据点。剩余的 CP 在北侧据点召唤弥涅耳瓦，东侧据点召唤凯伊。

第 2 回合：蕾贝卡和芙露蕾通过攻击拉古耐箱的方式击破两侧的机枪座；凯伊负责狙杀敌方南侧主据点边的掷弹兵，以及西南角塔楼上的**王牌掷弹兵“爆杀的西撒泽尔特”**；正面桥上的 2 名突击兵用梅贝尔或海芬号解决。扫清这些障碍后，弥涅耳瓦连续向南行动 2 次，就可以一口气压制据点过关。

完成断章后，芙露蕾的潜能“讨厌枪械”觉醒变为“剑心射击”；梅贝尔觉醒潜能“喜欢可爱的东西”；蕾贝卡的潜能“后悔”觉醒变为“救助的决心”。

TIPS 通关后推荐的刷钱关卡是“最终决战（短期决胜）”，以攻略中介绍的速攻战术，2回合即可赚取20万以上的经验值和资金，收益非常丰厚。

不同的事物，相同的事物

荣耀

胜利条件	将敌方单位全灭
败北条件	①我方主据点被敌军占领；②我方步兵全灭；③经过20回合；④任意我方步兵死亡
S级评价标准	5回合内过关
敌方王牌	百杀的米亚[掳获武器：ZM SG 3(e)]

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，应事先把札伊葛或梵媞设为领队。

●进军流程

第1回合：北侧处在包围中的格德鲁特不要轻举妄动，先用我方的突击兵领队连续行动，依次打爆山崖上的2座机枪碉堡、突击兵、掷弹兵和**王牌狙击兵“百杀的米亚”**，无视侦察兵、支援兵这种威胁较小的单位，行动2次后以“直接指挥”回复AP，最后蹲伏在斜坡处的掩体边。另1名突击兵原地不动，负责防守据点。最后1个CP让格德鲁特击破身后的突击兵减轻压力。



第2回合：突击兵的迎击能轻松消灭那些防御力较低的单位，本回合可以转守为攻，从山坡上顺势而下。格德鲁特也要积极向西移动，最好行动2次以保证移动距离，攻击步兵时推荐贴脸射击以免打偏。

第3回合：格德鲁特拐向南解决敌方重战车，注意在西侧的草丛里还潜伏着1名突击兵。

完成断章后，札伊葛的潜能“依赖拉兹”觉醒变为“小小的成长”；梵媞的潜能“醉鬼”觉醒变为“前精锐”；格德鲁特的潜能“讨厌达尔克斯人”觉醒变为“贵族的荣耀”。

女孩子的话题

追踪米蕾尼亚！

胜利条件	米蕾尼亚抵达目标地点
败北条件	①米蕾尼亚、布里托妮、莉塔中任意1人死亡；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	3回合内过关

◆任务简报

配置建议：中央据点的出击队员固定，应事先把米蕾尼亚设为领队。东南据点建议配置凯伊、蕾莉和弥涅耳瓦（第2回合才会赶来）。

●进军流程

第1回合：中央小队身后有铁板抵御机枪，这条下山的路上共有3挺机枪座，相对危险。建议让莉塔向西击杀敌方侦察兵，然后就在铁板后方待机。直接结束本回合节省CP。

第2回合：我方增援赶到，让弥涅耳瓦“直接指挥”蕾莉和凯伊向北，蕾莉负责轰炸掩体边的敌人以及机枪碉堡后方的拉古耐箱，凯伊解决落单的步兵。威胁都消除后由莉塔去维修扶梯，还可以趁机朝下扔1枚手榴弹。最后米蕾尼亚爬下扶梯，冲过敌战车的背面直接抵达目的地。

完成断章后，米蕾尼亚的潜能“丈夫的身影”觉醒变为“丈夫的遗志”；布里托妮的潜能“讨厌男人”觉醒变为“大姐头”；莉塔的潜能“结婚愿望”觉醒变为“追求理想男性”。

追求自由

大逃脱！

胜利条件	将敌方单位全灭
败北条件	①任意我方步兵死亡；②我方步兵全灭；③经过6回合
S级评价标准	4回合内过关
敌方王牌	莎基谍报员[掳获武器：ZM Kar 4(e)]

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，建议事先把梓设为领队。

●进军流程

第1回合：想尽快全灭敌人需兵分三路——梓沿着北侧通往西侧的小路推进，期间可爬上瞭望塔开启视野；防御力高的史考特向西南进军，利用火焰喷射器干掉蹲伏在掩体后的2名突击兵，然后再次移动去解决中央偏东的掷弹兵；最后由诺利德占据瞭望塔的制高点，清扫残余的零星敌兵。

第2回合：地图中央偏西还有1名掷弹兵应优先解决。西侧和东南的草丛里共潜伏着3名敌人，不要遗漏。**王牌侦察兵“莎基谍报员”**则位于西南路障和铁板的后方。

完成断章后，史考特的潜能“思考停滞”觉醒变为“为伙伴着想”；诺利德觉醒潜能“自由人”；梓的潜能“隐瞒”觉醒变为“通往自由的一步”。

支援的形式

亲爱的战车

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合；④奥拉尔死亡；⑤海芬号被击破
S级评价标准	3回合内过关
敌方王牌	阿卡战车长[掳获零件：补强车架]

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，建议事先把奥拉尔设为领队。海芬号独自位于东南角，注意其前方有一排对战车地雷，贸然行动只会自寻死路。

●进军流程

第1回合：先控制北侧的联邦战车连续行动3次——①撞倒树木，消灭边上的重战车；②边往回开、边向南开炮轰掉挡路的木板；③撞开中央道路北侧的木板，从这里正好能瞄准帝国中战车的弱点。然后让奥拉尔向南，解决草丛旁边的对战车兵，顺便拆除海芬号面前的地雷。海芬号向西挺进的同时会触发剧情，把奥拉尔强行拉到自己身边，只要准确击破对战车炮即可，不要急着冲出路口。奥拉尔转向北进入中央小路，消灭草丛里潜伏的敌兵后就在这里待机。提前结束回合节省CP。

第2回合：海芬号向西进发，驶出路口时先用榴弹轰炸敌方据点里的突击兵，再绕到南侧**王牌战车“阿卡战车长”**的背后，将其打爆。对奥拉尔发动命令“全力防御”，让他扔雷同时炸毁挡路的路障与木板，然后强行压制据点过关。



完成断章后，丹觉醒潜能“拯救人命的车辆”；奥拉尔的潜能“自私的爱”觉醒变为“为了心爱的战车”。

F 小队的荣耀

＞狐狸小队

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①莱恩或凯格尔死亡；②我方主据点被敌军占据；③我方步兵全灭；④经过20回合
S级评价标准	4回合内过关
敌方王牌	西奥鲁特政务官[掳获零件：弹簧式驱动]

◆任务简报

配置建议：东侧的出战人员固定，应事先把莱恩或凯格尔设为领队，并用装饰品提高凯格尔的射击精度。南侧建议再派出蕾莉，并给荣耀号配备强化穿甲弹。

●进军流程

第 1 回合：莱恩和凯格尔率先行动，击破山崖上的战车和 2 名敌兵。随后控制荣耀号向北击破敌方重战车。沿途共有 3 组聚堆的敌人，由荣耀号发射榴弹配合蕾莉尽数解决。

第 2 回合：敌方的战车会驶过桥梁，推荐让凯格尔爬上附近的瞭望塔，从这里远距离消灭挡路的战车以及北侧的**王牌战车“西奥鲁特政务官”**。消除威胁后，弥涅耳瓦就可以向北长驱直入，并用手雷解决敌方主据点处的守军。

完成断章后，罗纳度的潜能“竞争心”觉醒变为“新的自尊”；莱恩觉醒潜能“传说中的佣兵”；凯格尔的潜能“说教老爹”觉醒变为“部队之父”。



戴面具的少女

＞战场上的铁面具

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①珍妮、史坦利、菲莉耶中任意1人撤退；②我方主据点被敌军占据；③我方步兵全灭；④经过20回合
S级评价标准	3回合内过关

◆任务简报

配置建议：东侧的出战人员固定，应事先把任意一人设为领队。北侧除了海芬号强制出战外，推荐派上任意 2 名领队。

●进军流程

第 1 回合：对东侧的任意突击兵发动命令“全力防御”，然后派其直接向西冲锋，无视威胁较低的侦察兵，干掉突击兵并开启铁门。再次行动，顶着 2 挺机枪座的扫射强行压制据点。

完成断章后，史坦利觉醒潜能“气氛制造者”；菲莉耶的潜能“讨厌视线”觉醒变为“面具下的天使”；珍妮觉醒潜能“大力士”；获得海芬号车贴“铁面具”。

数学家的恋情

＞随计算而去

胜利条件	占据所有敌方据点
败北条件	①亚修、伊法、汉娜中任意1人死亡；②我方主据点被敌军占据；③我方步兵全灭；④经过20回合
S级评价标准	4回合内过关
敌方王牌	玛塔技术士官[掳获武器：VB GW 4B(e)]

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，应事先把任意一人设为领队，给掷弹兵都配备对人武器。

●进军流程

第 1 回合：亚修开场就处在兴奋状态，先用掷弹兵把战车附近扎堆的 2 拨杂兵一锅端，然后派汉娜绕到 2 辆战车后方痛击弱点，并冲向东北的据点。继续用掷弹兵解决据点里的敌人和东侧的敌方掷弹兵，然后由汉娜压制据点并蹲伏在掩体边。

第 2 回合：依靠我方 2 名掷弹兵的迎击火力能解决不少敌人。让汉娜大胆向东南进兵，轰爆战车的同时可以看到这里的布防情况。两名掷弹兵移动到地图中央区域，直接轰杀东南聚堆的敌人以及**王牌掷弹兵“玛塔技术士官”**。最后由汉娜镇压据点。

完成断章后，汉娜觉醒潜能“热血指导”；亚修觉醒潜能“不可思议的羁绊”；伊法觉醒潜能“和他的约定”。

不幸与幸运

＞不幸战线无异常

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方步兵全灭；②经过20回合；③任意我方步兵死亡
S级评价标准	5回合内过关
敌方王牌	同志哈拉斯基[掳获武器：ZM MP3(e)]

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，建议事先把奥丁设为领队。

●进军流程

第 1 回合：让莉莉行动 2 次，击破东侧的侦察兵和悬崖边的**王牌突击兵“同志哈拉斯基”**，在桥的位置待机。以奥丁“直接指挥”，带着吉米和途中的莉莉一起沿着东侧小屋后的道路行动，绕到战车的后方，再由吉米将其打爆。剩余 CP 用于向南推进战线，注意把瞭望塔上的掷弹兵和山路中的机枪座解决掉。

第 2 回合：冲向敌方据点时要小心沿途的地雷，这里还有 1 辆战车和 1 名对战车兵需要消灭，没有太大威胁。

完成断章后，莉莉的潜能“瘟神”觉醒变为“不幸的伙伴”；奥丁的潜能“胆小”觉醒变为“战神”；吉米的潜能“危险的声响”觉醒变为“极低的生存率”。



借钱王的灾难

负债默示录

胜利条件	将敌方单位全灭
败北条件	①敌方攻入指定区域；②我方步兵全灭；③经过20回合；④任意我方步兵死亡
S级评价标准	4回合内过关
敌方王牌	无败的萨亚贾[掳获武器：VB PL 2(e)]

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，建议事先把德蕾莎或杰斯特设为领队。

●进军流程

第 1 回合：柯纳先对东北的突击兵展开打击。杰斯特和德蕾莎向东、西兵分两路，处于屋檐下的敌人也要由他俩解决。注意在东北山坡上的草丛里潜伏着 1 名侦察兵和**王牌对战车兵“无败的萨亚贾”**。

第 2 回合：2 名侦察兵分头解决西北和东北区域的残兵。注意，西侧山坡下的草丛里潜伏着 1 名支援兵和 1 名侦察兵，地图西北区域的草丛里则有 2 名侦察兵，手雷不足的话就换柯纳远距离轰炸。



完成断章后，杰斯特觉醒潜能“悔改的征兆?”；德蕾莎觉醒潜能“兴趣恶劣的名医”；柯纳觉醒潜能“全力报道”。

海军魂

男人们的舰内

胜利条件	将敌方单位全灭
败北条件	①敌方攻入指定区域；②布莱恩、赛尔吉欧、安德烈中任意1人死亡；③我方步兵全灭；④经过9回合
S级评价标准	4回合内过关
敌方王牌	泽纳斯练兵长[掳获武器：ZM Kar 6(e)]

◆任务简报

配置建议：出战人员固定，建议事先把布莱恩设为领队。给赛尔吉欧换上迫击枪，并用装饰品提高对人攻击力。

●进军流程

第 1 回合：虽然敌方步兵距离目的地很近，但并不会发起疯狂的冲刺，因此我方按部就班地推进战线即可。布莱恩先以“直接指挥”带着赛尔吉欧向西走，消灭途中的侦察兵。再换赛尔吉欧向南行动 2 次，轰炸躲在掩体后的 2 组突击兵。布莱恩消灭下层的突击兵后，从楼梯抵达下层的掩体处待机。最后的 CP 留给安德烈向东走，以投掷手雷的方式击破下层的敌兵。

第 2 回合：赛尔吉欧继续向南前进，击倒这里的狙击兵并从上层轰炸下方的**王牌侦察兵“泽纳斯练兵长”**等人。东西两侧的安德烈和布莱恩以手雷和榴弹解决剩余敌人即可过关。

完成断章后，布莱恩觉醒潜能“身经百战的航海士”；赛尔吉欧觉醒潜能“身经百战的军医”；安德烈觉醒潜能“身经百战的轮机员”。

铭记骑士道精神

史上最大的演习

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合；④弥涅耳瓦或克莉丝汀撤退
S级评价标准	4回合内过关

◆任务简报

配置建议：除了弥涅耳瓦和克莉丝汀外，其他候选队员都是没有个人潜能和战斗潜能的大众脸单位。而且步兵皆为默认装备，即使事先把克莉丝汀设为领队，此设也不会增加 CP。建议在西侧配置克莉丝汀 + 侦察兵、突击兵、支援兵各 1 名，东侧弥涅耳瓦的身边再派出 1 名突击兵。



●进军流程

第 1 回合：先控制克莉丝汀向东过桥，击倒把守在此的卡尔特，然后潜伏到妮茱和芙露蕾附近的草丛里。一路匍匐、避过地雷绕到东南的据点后方，朝拉兹和札伊葛之间投掷手雷。再由弥涅耳瓦向东南挺进，两人配合压制这里的据点后触发剧情。我方部队会重新在此集结，同时“直接指挥”系统开启，弥涅耳瓦进入兴奋状态。派任意步兵以手雷炸毁南侧的木板，即可结束本回合。

第 2 回合：由突击兵先沿着南侧的小道开路，击倒歌德温、罗塞塔与妮可。让弥涅耳瓦“直接指挥”着 2 名步兵快速移动，从后方偷袭库罗德，再解决附近的薇欧拉和凯伊便能压制据点。

完成断章后，弥涅耳瓦的潜能“指挥官的骄傲”觉醒变为“高尚的指挥官”；克莉丝汀的潜能“喜欢弥涅耳瓦”觉醒变为“坚定的羁绊”。



个人潜能

下面列出本作所有角色的个人潜能效果（不包括 DLC 角色），部分角色的潜能会随着流程的推进或完成队员断章而发生变化，具体请参看“觉醒条件”一栏。

个人潜能	潜能效果	相关角色（觉醒条件）
风的启示	提升射击能力	库罗德
正经热血汉	伙伴在附近时，对战车攻击力降低	库罗德
不擅长应付	蕾莉在附近时，对人攻击力降低	库罗德，第2章时觉醒
勇气与觉悟	蕾莉在附近时，提升对人攻击力、防御力	库罗德，第5章时觉醒
极光的誓言	提升全能力	库罗德、蕾莉，通关后观看支线章节“极光之下”
不屈的意志	减少迎击造成的损伤	库罗德
背负的意志	AP增加，减少迎击造成的损伤	库罗德，第17章时觉醒
爱战车	友军战车在附近时，提升射击能力	丹
蛰居封闭	在据点内时，防御力降低	丹
传说中的驾驶员	AP增加	丹
拯救人命的车辆	运送友军时，大幅提升防御力	丹，完成队员断章“支援的形式”
对弥涅耳瓦的忠诚	弥涅耳瓦在附近时，提升防御力	罗纳度
F小队的毅力	攻击结束后，HP回复	罗纳度、弥涅耳瓦、克莉丝汀
讨厌达尔克斯人	达尔克斯人在附近时，防御力降低	罗纳度、薇欧拉、格德鲁特
竞争心	E小队在附近时，射击能力降低	罗纳度
新的自尊	伙伴在附近时，提升对人攻击力、对战车攻击力	罗纳度，完成队员断章“F小队的荣耀”
对抗意识	库罗德在附近时，对人攻击力降低	弥涅耳瓦
军人的矜持	发现敌人时，提升防御力	弥涅耳瓦
指挥官的骄傲	指挥伙伴时，提升对人攻击力、对战车攻击力、防御力	弥涅耳瓦
高尚的指挥官	指挥伙伴时，提升所有能力	弥涅耳瓦，完成队员断章“铭记骑士道精神”
怕生	不熟的伙伴在附近时，防御力降低	卡尔特
喜欢大自然	在能够感觉到大自然的地方时，提升防御力	卡尔特
挚友	罗兰在附近时，提升对人攻击力	卡尔特
害怕艾琳	艾琳在附近时，射击能力降低	卡尔特，艾琳加入时觉醒
挂念妹妹	艾琳在附近时，提升对人攻击力、射击能力、防御力	卡尔特，完成队员断章“不变的事物”
战场小偷	靠近濒死的敌人时，偷取弹药	歌德温
讽刺专家	受到敌方迎击时，射击能力降低	歌德温
一匹狼	伙伴在附近时，闪避能力降低	歌德温
鉴定眼	提升对人攻击力、射击能力	歌德温，完成队员断章“想要拯救落魄之人”
赌徒	射击能力降低	杰斯特
喜好女生	女性在附近时，提升对人攻击力	杰斯特
债台高筑	行动多次后，防御力降低	杰斯特
悔改的征兆?	行动多次后，提升对人攻击力、闪避能力	杰斯特，完成队员断章“借钱王的灾难”
鹰之目光	提升射击能力	奥丁（托马斯）
不眠不休的脑细胞	AP用尽时，提升防御力	奥丁（托马斯）
惊慌失措	受到敌方迎击时，闪避能力降低	奥丁（托马斯）、艾梅
胆小	被敌人发现时，射击能力降低	奥丁（托马斯）
战神	多名敌人在附近时，提升对人攻击力、防御力、射击能力	奥丁（托马斯），完成队员断章“不幸与幸运”
神经质	AP在一半以下时，闪避能力降低	布莱恩
身经百战的航海士	大幅提升射击能力、闪避能力	布莱恩，完成队员断章“海军魂”
洁癖症	潜伏时，射击能力降低	罗赛塔
为了理想的武力	提升对人攻击力	罗赛塔
神父	击破敌人时，AP减少	罗赛塔
朋友的愿望	达尔克斯人在附近时，大幅提升防御力	罗赛塔，完成队员断章“想要拯救落魄之人”
笨拙	射击能力降低	德蕾莎、布里托妮
喜欢解剖	碰触到濒死之人时，提升对人攻击力	德蕾莎
讨厌无机物	战车在附近时，闪避能力降低	德蕾莎
兴趣恶劣的名医	为伙伴回复时，AP增加	德蕾莎，完成队员断章“借钱王的灾难”
忍者的心得	偷袭成功时，提升对人攻击力	梓
夜目	夜晚时，提升射击能力	梓
费洛蒙沉醉	男性在附近时，防御力降低	梓
隐瞒	被多名敌人发现时，闪避能力降低	梓
通往自由的一步	提升射击能力、闪避能力	梓，完成队员断章“追求自由”

个人潜能	潜能效果	相关角色（觉醒条件）
讨厌库罗德	库罗德在附近时，射击能力降低	克莉丝汀
侦查能力	发现敌人时，AP增加	克莉丝汀
喜欢弥涅耳瓦	弥涅耳瓦在附近时，提升射击能力	克莉丝汀
坚定的羁绊	弥涅耳瓦在附近时，提升射击能力、闪避能力、防御能力	克莉丝汀，完成队员断章“铭记骑士道精神”
粗心大意	忘记携带手榴弹	妮可
早起	最先行动时，提升射击能力	妮可
妄信	受到敌方迎击时，闪避能力降低	妮可
天使的微笑	伙伴在附近时，大幅提升防御力	妮可，完成队员断章“想要拯救落魄之人”
医疗心得	提升拉古耐治疗药的效果	米蕾尼亚
举止温文	AP在一半以下时，闪避能力降低	米蕾尼亚
一心一意	行动多次后，提升射击能力	米蕾尼亚
丈夫的身影	男性在附近时，AP减少	米蕾尼亚
丈夫的遗志	攻击结束后，HP回复	米蕾尼亚，完成队员断章“女孩子的话题”
斗争心	发现敌人时，提升射击能力	拉兹
无谋的突出	没有伙伴在附近时，闪避能力降低	拉兹
狂犬	个性不合的伙伴在附近时，防御力降低	拉兹
不死之身	HP在一半以下时，提升对人攻击力、防御力、闪避能力	拉兹
暗藏的心意	凯伊在附近时，提升对战车攻击力、防御力	拉兹，观看断章“回忆的礼物”
决意的英雄	提升所有能力	拉兹，第16章时觉醒
达尔克斯的羁绊	同族在附近时，提升防御力	札伊葛、伊法、卢芙
轻浮的人	闪避能力降低	札伊葛
小弟	拉兹在附近时，提升对人攻击力、闪避能力	札伊葛
依赖拉兹	看不见拉兹时，对人攻击力、闪避能力降低	札伊葛
小小的成长	没有伙伴在附近时，提升防御力	札伊葛，完成队员断章“不同的事物，相同的事物”
欺负弱小	面对虚弱的敌人时，提升对人攻击力	赛门
萎缩	HP在一半以下时，闪避能力降低	赛门
害怕女性	女性在附近时，射击能力降低	赛门
呀哈!	提升射击能力	赛门
大家一起呀哈!	和伙伴合作攻击时，提升对人攻击力、射击能力	赛门，完成队员断章“E小队的问题儿童”
死守据点	在据点内时，提升闪避能力	史考特
维护枪械	提升射击能力	史考特
愚直	没能打倒敌人时，无法移动	史考特
思考停滞	没有伙伴在附近时，防御力降低	史考特
为伙伴着想	伙伴在附近时，提升对人攻击力、对战车攻击力	史考特，完成队员断章“追求自由”
长舌	合得来的伙伴在附近时，射击能力降低	史坦利、莉塔
正面积极	多名敌人在附近时，提升防御力	史坦利
讲个不停	行动多次后，提升射击能力	史坦利
气氛营造者	伙伴在附近时，提升防御力、射击能力、闪避能力	史坦利，完成队员断章“戴面具的少女”
糖分不足	AP在一半以下时，射击能力降低	莱恩
战场长大	提升闪避能力	莱恩
孤高	没有伙伴在附近时，提升防御力	莱恩、蕾贝卡
传说中的佣兵	攻击结束后，回复弹药和AP	莱恩，完成队员断章“F小队的荣耀”
步履蹒跚	受到敌方反击时，闪避能力降低	梵娖
低血压	最先行动时，射击能力降低	梵娖
记忆回溯	没有伙伴在附近时，防御力降低	梵娖
醉鬼	AP在一半以下时，无法行动	梵娖
前精锐	提升所有能力	梵娖，完成队员断章“不同的事物，相同的事物”
狂战士	HP在一半以下时，AP增加	薇欧拉
强势	许多敌人在附近时，提升防御力	薇欧拉
讨厌命令	队长在附近时，对人攻击力、射击能力降低	薇欧拉
突击精神	其他突击兵在附近时，提升对人攻击力、射击能力	薇欧拉，完成队员断章“E小队的问题儿童”
守财奴	发射的子弹数减少	艾梅
暗算	偷袭成功时，提升对人攻击力	艾梅
可靠的伙伴?	个性合得来的伙伴在附近时，大幅提升闪避能力	艾梅，完成队员断章“E小队的问题儿童”
近距离战斗	进行近距离战斗时，提升对人攻击力	芙露蕾
堂堂正正	展开偷袭时，无法发动攻击	芙露蕾
勇猛果敢	许多敌人在附近时，提升防御力	芙露蕾
讨厌枪械	射击能力大幅降低	芙露蕾
剑心射击	大幅提升射击能力	芙露蕾，完成队员断章“荣耀与信念与过错”
铁面具	不会因反击受到致命伤	菲莉耶

个人潜能	潜能效果	相关角色（觉醒条件）
视野不佳	射击能力降低	菲莉耶
忍耐力	受到敌方迎击时，提升防御力	菲莉耶
讨厌视线	被许多敌人发现时，防御力降低	菲莉耶
面具下的天使	合得来的伙伴在附近时，提升对人攻击力、防御力	菲莉耶，完成队员断章“戴面具的少女”
不幸体质	因敌人的迎击陷入状态异常时，提升对人攻击力、对战车攻击力、射击能力	莉莉
火药不良	手榴弹的攻击力降低	莉莉
分送不幸	HP在一半以下时，提升对人攻击力	莉莉
瘟神	伙伴在附近时，射击能力降低	莉莉
不幸的伙伴	合得来的伙伴在附近时，提升对人攻击力、射击能力	莉莉，完成队员断章“不幸与幸运”
讨厌女性	女性在附近时，闪避能力降低	罗兰
锻炼	攻击结束后，HP回复	罗兰、赛尔吉欧
挚友	卡尔特在附近时，提升对战车攻击力	罗兰
讨厌帝国	射击能力降低	罗兰
探求正义	提升射击能力、闪避能力	罗兰，完成队员断章“不变的事物”
老手的技巧	增加对敌人弱点攻击的效果	凯格尔
从基层特升的军人	HP在一半以下时，提升对战车攻击力	凯格尔
儿子的身影	靠近濒死的友军时，AP减少	凯格尔
说教老爹	伙伴在附近时，闪避能力降低	凯格尔
部队之父	伙伴在附近时，大幅提升防御力	凯格尔，完成队员断章“F小队的荣耀”
拼死拖延	敌人在附近时，提升对人攻击力	吉米
家人的照片	提升闪避能力	吉米
没解决	攻击未命中弱点时，原本能打倒的敌人也无法击倒	吉米
危险的声响	发现敌人时，防御力降低	吉米
极低的生存率	HP就算降到0也能复活	吉米，完成队员断章“不幸与幸运”
喜欢小孩	在据点内时，提升防御力	赛尔吉欧
恐怖的紧急处理	受伤的友军在附近时，对人攻击力降低	赛尔吉欧
身经百战的军医	回复我方时，AP回复并能再度行动	赛尔吉欧，完成队员断章“海军魂”
粗野	蹲下或潜伏时，防御力降低	格德鲁特
下午茶时间	攻击结束后，HP回复	格德鲁特
争强好胜	减少迎击造成的损伤	格德鲁特
贵族的荣耀	伙伴在附近时，提升对战车攻击力、防御力	格德鲁特，完成队员断章“不同的事物，相同的事物”
强韧	提升防御力	珍妮
粗枝大叶	攻击结束后，弹药减少	珍妮
对丈夫的思念	伙伴在附近时，射击能力降低	珍妮
大力士	给战车致命一击	珍妮，完成队员断章“戴面具的少女”
气势	提升防御力	汉娜
大声	潜伏时，容易被敌人发现	汉娜
厨师	在据点内时，提升对人攻击力	汉娜
热血指导	合得来的伙伴在附近时，提升对战车攻击力、防御力	汉娜，完成队员断章“数学家的恋情”
为母则强	受到敌方迎击时，提升射击能力、闪避能力	布里托妮
魔法化妆	HP回复	布里托妮
讨厌男人	男性在附近时，闪避能力降低	布里托妮
大姐头	女性在附近时，提升对战车攻击力、射击能力	布里托妮，完成队员断章“女孩子的话题”
熟练的维修	让修理的战车HP完全回复	安德烈
宿醉	AP减少	安德烈
顽固	没有伙伴在附近时，射击能力降低	安德烈
身经百战的轮机员	修理战车时，AP回复并能再度行动	安德烈，完成队员断章“海军魂”
战车狂	战车在附近时，提升防御力	奥拉尔
喜欢丹	丹在附近时，提升对人攻击力、对战车攻击力	奥拉尔，丹加入队伍时觉醒
修理欲望	我方战车被破坏时，射击能力、闪避能力降低	奥拉尔
自私的爱	修理战车时，AP减少	奥拉尔
为了心爱的战车	修理战车时，提升修理效果，并能再次行动	奥拉尔，完成队员断章“支援的形式”
节约倾向	无法使用拉古耐治疗药	蕾贝卡
冷静	受到敌方迎击时，提升射击能力	蕾贝卡、布莱恩
后悔	救助濒死的伙伴时，无法行动	蕾贝卡
救助的决心	濒死的伙伴在附近时，提升防御力、拉古耐治疗药的效果	蕾贝卡，完成队员断章“荣耀与信念与过错”
无自觉的诱惑	蹲下或潜伏时，提升闪避能力	莉塔
喜欢车辆	我方战车在附近时，提升防御力	莉塔
结婚愿望	男性在附近时，对人攻击力、射击能力降低	莉塔
追求理想男性	和男性合作攻击时，提升对人攻击力、射击能力	莉塔，完成队员断章“女孩子的话题”
关心	替我方补给弹药时，HP回复	艾琳
仔细小心	提升射击能力	艾琳
注意力散漫	看不见卡尔特时，防御力降低	艾琳
担心哥哥	与卡尔特一起出击时，闪避能力降低	艾琳
自豪的哥哥	与卡尔特一起出击时，大幅提升闪避能力	艾琳，完成队员断章“不变的事物”
一弹一杀	提升射击能力、对人攻击力	凯伊
空腹	AP在一半以下时，HP减少	凯伊
支援无谋之人	拉兹在附近时，提升对人攻击力	凯伊
背弃道德的感情	没有伙伴在附近时，防御力降低	凯伊，第10章时觉醒
自立	没有伙伴在附近时，提升防御力、闪避能力	凯伊，第13章时觉醒
无谋之人的记忆	发现多个敌人时，提升对人攻击力	凯伊，第17章时觉醒
头顶发光	闪避能力降低	阿拉丁
女权主义者	女性在附近时，提升射击能力	阿拉丁
自我意识过剩	受到敌方迎击时，闪避能力降低	阿拉丁
不断努力	攻击结束后，HP和弹药回复	阿拉丁，完成队员断章“暗地里努力的人”
自然中成长	在石头路上时，防御力降低	诺利德
狩猎心得	潜伏时，提升射击能力、闪避能力	诺利德
偏爱动物	AP在一半以下时，射击能力降低	诺利德
自由人	提升射击能力、射程	诺利德，完成队员断章“追求自由”
国王之力	提升射击能力	莱恩哈特
国王的尊严	伙伴在附近时，对人攻击力降低	莱恩哈特
帝王的面子	HP在一半以下时，防御力降低	莱恩哈特
对恩人的心意	许多敌人在附近时，提升对人攻击力、对战车攻击力、防御力、闪避能力	莱恩哈特，完成队员断章“暗地里努力的人”
人群恐惧症	被许多敌人发现时，无法移动	妮茱
对芙露蕾的憧憬	芙露蕾在附近时，提升射击能力	妮茱
勇气的咒语	蹲下时，提升防御力	妮茱
懦弱	射击能力降低	妮茱
变化的征兆	提升对人攻击力	妮茱，完成队员断章“暗地里努力的人”
军人的矜持	发现敌人时，提升防御力	梅贝尔、布莱恩
正论	闪避能力降低	梅贝尔
宁静的激情	受到敌方迎击时，提升防御力、射击能力	梅贝尔
喜欢可爱的东西	在据点内时，提升射击能力、对人攻击力、对战车攻击力	梅贝尔，完成队员断章“荣耀与信念与过错”
喜欢发明	子弹增加一发	蕾莉
某种意义的成功	射击能力降低	蕾莉
火焰的记忆	掷弹炮在附近着弹时，对人攻击力降低	蕾莉
清算过去	库罗德在附近时，提升对人攻击力	蕾莉，第5章时觉醒
想要守护之物	在据点内时，提升射击能力、防御力	蕾莉，观看断章“回忆的礼物”
幼小的遗志	攻击结束后，能够继续行动1次	蕾莉，第15章时觉醒
钢铁般的身躯	提升防御力	史提尔修兹（班）
不眠不休	行动多次后，AP完全回复	史提尔修兹（班）
讨厌寒冷	在雪地等寒冷地形时，射击能力降低	史提尔修兹（班）
寻死之所	HP在一半以下时，防御力降低	史提尔修兹（班）
些微的感情	HP在一半以下时，提升对战车攻击力、防御力	史提尔修兹（班），完成队员断章“孤独的战士们”
弹道计算	提升射击能力	亚修
教师	提升防御力	亚修
计算外的感情	伊法在附近时，防御力降低	亚修
不可思议的羁绊	合得来的伙伴在附近时，提升对人攻击力、对战车攻击力、防御力	亚修，完成队员断章“数学家的恋情”
突击采访	HP在一半以下时，提升射击能力、防御力	柯纳
无名作家	AP在一半以下时，防御力降低	柯纳
歪理	对战车攻击力降低	柯纳
全力报道	击破敌人后，能够再度行动	柯纳，完成队员断章“借钱王的灾难”
恋爱纠纷	男性在附近时，对人攻击力、对战车攻击力降低	伊法
纯粹的温柔	救助濒死的伙伴时，提升对人攻击力、射击能力	伊法
和他的约定	HP在一半以下时，提升攻击力、对战车攻击力、防御力	伊法，完成队员断章“数学家的恋情”
测量手	发现敌人时，提升射击能力	卢芙
怕生	不熟的伙伴在附近时，防御力降低	卢芙
不善言词	对人攻击力降低	卢芙
传达心情	在据点内时，提升对人攻击力、射击能力	卢芙，完成队员断章“孤独的战士们”

游击战斗

攻略说明：游击战斗随着流程的推进逐步开放，具体请参看列表。这些关卡评价同样是算在勋章条件里的，而且也有大量敌方王牌等待击杀。下文攻略直接介绍最短的过关流程。除了普通难度的关卡外，HARD难度以上的关卡以S级评价过关同样会有装饰品奖励。



游击战斗	解锁条件
米尔托郊外	第2章“联邦军的资源量”事件后
雷纳	第2章通过后
齐格瓦尔战线	第4章通过后
齐格瓦尔战线2	第5章通过后
雪山道路	第8章“冬季装备”事件后
大冰洋	第9章通过后
帝国仓库镇	第12章通过后
雷威赫姆市区	第13章通过后
大冰洋崩坏部分	第15章通过后
冰雪之岛	第17章通过后
潜伏在森林中的恶意（HARD）	主线通关后
突破敌方包围网（HARD）	主线通关后
冰底热战（HARD）	主线通关后
敌方基地破坏工作任务（HARD）	完成3个HARD游击战斗后
烈焰的前方（HARD）	完成3个HARD游击战斗后
联络桥的陷阱（HARD）	完成3个HARD游击战斗后
遗迹盘踞者（HARD）	完成6个HARD游击战斗后
被夺走的百夫长号（HARD）	完成6个HARD游击战斗后
第二首都决战（HARD）	完成6个HARD游击战斗后
真正的战场（CHALLENGE）	完成9个HARD游击战斗后
最疯狂的组合（CHALLENGE）	完成9个HARD游击战斗后
运河闪电战（CHALLENGE）	完成9个HARD游击战斗后

游击战

米尔托郊外

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	2回合内过关

◆任务简报

配置建议：最西侧安排1名强力的侦察兵领队，以弥涅耳瓦为例。

●进军流程

第1回合：无需去管正面战场，派弥涅耳瓦沿着地图西侧的小路快速挺进，击杀掉沿途的3名敌兵，再迅速压制西北据点即可，毫无难度。

雷纳

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	2回合内过关
敌方王牌	新锐兹奇尔特[掳获武器：ZM Kar 1(e)]

◆任务简报

配置建议：最东侧安排1名强力的侦察兵领队，以弥涅耳瓦为例。

●进军流程

第1回合：弥涅耳瓦沿着最东侧的区域绕行（避开中央道路上的战车），击破这里的**王牌侦察兵“新锐兹奇尔特”**。然后无视中央的据点，径直向南冲至草丛的位置再朝西拐。发动“直接指挥”回复AP，配合手雷强行压制主据点。

齐格瓦尔战线

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	2回合内过关
敌方王牌	临终的卡兹[掳获武器：ZM MP 1(e)]

◆任务简报

配置建议：除了蕾莉和弥涅耳瓦外，还需要强力的支援兵和侦察兵各1名，安排在尽量靠西的位置。

●进军流程

第1回合：蕾莉先解决西北的敌人，支援兵就可以安心维修扶梯，爬上山崖从后方偷袭敌突击兵。让弥涅耳瓦紧随支援兵，两人协力消灭山崖西侧据点附近的敌人。再从我方东北据点调1名侦察兵，爬扶梯前往山顶中央区域击倒隐藏在此的**王牌突击兵“临终的卡兹”**。支援兵维修南侧的扶梯并打开视野后，对弥涅耳瓦发动命令“全力防御”并以“直接指挥”回复AP，直接冲向东南角的主据点实施镇压。

齐格瓦尔战线2

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	2回合内过关
敌方王牌	监察官拉姆塔斯[掳获武器：ZM Kar 2(e)]

◆任务简报

配置建议：仙人掌号出击，并把拉兹安排在它附近。

●进军流程

第1回合：仙人掌号搭载着拉兹向西南行驶2次，绕过敌方战车的同时消灭途中的机枪座和掷弹兵。放下拉兹向西行动两次，就能抵达敌方的主据点。注意，**王牌侦察兵“监察官拉姆塔斯”**潜伏在地图西侧的草丛里，附近还有1辆战车。因此得先对拉兹发动命令“全力防御”，然后用“直接指挥”回复AP后去击破。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 蒸汽世代

雪山道路

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	3回合内过关
敌方王牌	进击的奇诺[掳获武器：ZM MP 2(e)]

◆任务简报

配置建议：最西侧安排蕾莉和1名强力的侦察兵领队，以弥涅耳瓦为例，并给后者换上提高防御力的装饰品。

●进军流程

第1回合：蕾莉先轰炸西北的2名突击兵。然后对弥涅耳瓦发动“全力防御”，让她沿着西侧的道路前进，无视途中的侦察兵和据点，通过爬扶梯的方式抵达西北角。凭借高防御的Buff效果直接向东冲过桥，顶着主力战车的机枪火力来到东北的主据点附近，这里还有**王牌突击兵“进击的奇诺”**记得击杀，最后扔雷压制据点即可。

大冰洋

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	2回合内过关
敌方王牌	帝国剑亚马多[掳获武器：ZM MP 3(e)]

◆任务简报

配置建议：仙人掌号出击，并把拉兹和另1名强力突击兵安排在它附近。

●进军流程

第1回合：仙人掌号搭载着2名突击兵向南行驶，抵达敌方战车附近并消灭这里的突击兵。放下1名突击兵沿着西侧的窄道走，能发现隐藏在里面的**王牌突击兵“帝国剑亚马多”**。再放下拉兹用火焰喷射器压制主据点，如果担心敌方战车的迎击，依旧可以先用“全力防御”命令来提升防御力。



帝国仓库镇

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	2回合内过关
敌方王牌	希达无线电员[掳获武器：ZM Kar 3(e)]

◆任务简报

配置建议：仙人掌号在北侧出击，据点处需要把拉兹和弥涅耳瓦安排在最南侧。

●进军流程

第1回合：仙人掌号连续行动2次，向西驶到尽头处转南，就能在扶梯边看到**王牌侦察兵“希达无线电员”**。由弥涅耳瓦“直接命令”带着拉兹爬下扶梯，穿过下水道、抵达东南角后径直向西行，通过爬扶梯的方式来到地图南侧区域。对拉兹发动命令“全力防御”，让他顶着敌方主力战车的迎击火力强行压制主据点。

雷威赫姆市区

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	2回合内过关
敌方王牌	百耳拿加尔[掳获武器：ZM MP 4(e)]

◆任务简报

配置建议：仙人掌号出击，并把拉兹安排在它附近。西侧配置弥涅耳瓦、蕾莉和1名突击兵。

●进军流程

第1回合：先让突击兵跑入西侧的小巷解决墙边的敌人。弥涅耳瓦“直接指挥”带着蕾莉向西南行，爬上东侧的扶梯后消灭屋顶的突击兵，并躲在屋檐下。随后由蕾莉出马连续行动3次，分别击破东侧屋顶的掷弹兵、西南屋顶的对战车炮以及我方战车正面障碍物后的拉古耐箱，这样便能打开通路。仙人掌号搭载着拉兹向南行驶2次径直冲向主据点，注意在该据点西南由断墙围起的正方形区域内藏着**王牌突击兵“百耳拿加尔”**，记得派拉兹前去干掉。

大冰洋崩坏部分

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	2回合内过关
敌方王牌	千夫长基姆[掳获武器：ZM Kar 4(e)]

◆任务简报

配置建议：仙人掌号出击，并把拉兹安排在它附近。

●进军流程

第1回合：先对仙人掌号发动命令“强化履带”，这样敌方掷弹兵的迎击弹就会失去效力。用装甲车搭载着拉兹一路向北冲，抵达敌方主据点后打爆这里的机枪座，放下拉兹即可轻松压制。注意，**王牌侦察兵“千夫长基姆”**位于东北的小山洞内，过关前别忘了击杀。

冰雪之岛

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	2回合内过关
敌方王牌	枪械工匠凯伊尔[掳获武器：ZM Kar 5(e)]

◆任务简报

配置建议：仙人掌号出击，并把拉兹安排在它附近。蕾莉配置在最北侧的点位。

●进军流程

第1回合：先用蕾莉轰掉东侧的对战车炮。仙人掌号搭载着拉兹选择最短的路线向东北直冲，沿途的障碍物尽皆可以撞毁，第一次停车时扫射拉古耐箱以打爆中央的对战车炮。装甲车再次行动就能攻入敌方的主据点。**王牌侦察兵“枪械工匠凯伊尔”**就位于该据点西北的雾凇附近，不过其回避率较高，推荐用拉兹配合火焰喷射器击破。



游击战（HARD）

潜伏在森林中的恶意

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：精兵的军靴]
敌方王牌	凶兽塔拜斯拉[掳获武器：ZM MP 5(e)]

◆任务简报

虽然要压制的目标据点位于西南角，但由于东侧悬崖上配置着大量的掷弹兵，因此还是得优先抢占高地，才能为西侧的部队创造机会，否则会被迎击弹炸得狼狈不堪。

配置建议：东侧派出弥涅耳瓦 + 拉兹 + 蕾莉的 3 人小队，库罗德身边除了安排凯伊外，还需要强力突击兵 1 名。

●进军流程

第 1 回合：东侧战线是开场的关键。先发动命令“全体防御”，用蕾莉轰炸东北的机枪座，然后让拉兹去查看东侧那一小片草丛，以火焰喷射器解决暗藏的突击兵。弥涅耳瓦同样向东跑上山坡，消灭转角的侦察兵。木桥处可以看见 2 名突击兵和 1 辆战车把守，战车后还有 1 挺机枪座。其实战车和机枪座之间摆着拉古耐箱，只要用蕾莉准确命中就能同时将它们解决。随后由拉兹冲过桥一箭双雕、烧死突击兵，再次行动消灭铁板后面的掷弹兵。让弥涅耳瓦发动“直接指挥”，带着蕾莉和拉兹向南，炸飞东侧据点的守军，换拉兹迅速解决南侧草丛里潜伏的突击兵。弥涅耳瓦还得连续行动 3 次，把附近山崖处的 3 名掷弹兵统统击倒。最后 1 个 CP 留给库罗德身边的突击兵，冲过桥找好位置使用火焰喷射器能一次消灭 3 名敌兵，

第 2 回合：顶住压力后，让凯伊把远处瞭望塔上的敌人干掉。库罗德“直接指挥”带着突击兵一起沿西侧的小路南下，在第 1 辆战车的西南方待机。对东南据点偏北一点的位置发动舰船命令“舰炮射击”，目的是同时轰中据点的守军和悬崖处的 2 名掷弹兵（无法致死）。让弥涅耳瓦向南，以榴弹枪解决据点里的突击兵并前进少许开启视野，然后由蕾莉对悬崖处的 2 名残血掷弹兵再补 1 发，东侧的战事到此告一段落。对西侧的突击兵发动命令“全力防御”，向南连续行动 3～4 次足以抵达敌方的主据点，**王牌突击兵“凶兽塔拜斯拉”**就位于该据点西侧的小路内。



突破敌方包围网

胜利条件	占据所有敌方据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：射手的手套]
敌方王牌	重装亚瑟[掳获武器：VB MT 2B(e)]

◆任务简报

我方初期就处于敌人的重重包围之中，尤其大量的战车会对步兵单位形成极大的威胁。首回合能减少多少战车数量，会直接影响次回合队员的存活情况。

配置建议：仙人掌号出击，并将拉兹安排在它附近。西北角配置弥涅耳瓦，还需要派出支援兵负责补给和 1 名对人掷弹兵。记得给蕾莉换上对甲武器，并配合装饰品提升攻击力。

●进军流程

第 1 回合：对蕾莉发动命令“要害攻击”，果断对视野范围内的 6 辆敌方战车展开猛轰。支援兵在为蕾莉补充弹药后，可以去东北角的屋顶击杀敌兵。凯伊负责远程狙杀南侧楼顶上的**王牌对战车兵“重装亚瑟”**，剩余的 1 个 CP 交给弥涅耳瓦去压制西北据点。

第 2 回合：我方的战车部队可以开始反扑，海芬号向西南行，以榴弹轰炸突击兵的同时撞毁挡路的木板，为弥涅耳瓦南下压制西侧据点打开通路。派对人掷弹兵向东北移动爬上屋顶，附近的据点有战车把守，其实在战车和路灯之间摆着拉古耐箱，只要准确炸中便能秒杀，然后由支援兵过去占据。仙人掌号搭载着拉兹向东南挺进，拉兹下车占领这里的据点后，立刻转向西进入小巷烧死 2 名狙击兵，随后连续行动直至压制南侧的最后一处据点。



冰底热战

胜利条件	将敌方单位全灭
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	5回合内过关[奖励装饰品：特殊装甲的碎片]
敌方王牌	不死身泰勒[掳获武器：ZM MP 6(e)]

◆任务简报

此役同样分为东、西两条战线，敌方的 2 个据点每回合都会呼叫增援，如果压制的速度不够快，战斗时间就会越拖越长。

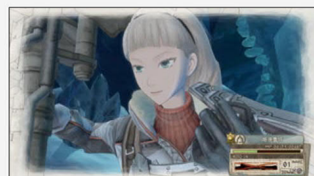
配置建议：给蕾莉换上对甲武器，并配备装饰品“望远镜”延长射程。北侧配置凯伊、蕾莉、拉兹和 1 名对人掷弹兵。南侧的库罗德附近则是弥涅耳瓦、突击兵和支援兵各 1 名。

●进军流程

第 1 回合：对蕾莉发动命令“要害攻击”，让她击破北侧的战车后向西北拐走上冰柱桥，炸毁对面的重战车再原路返回。拉兹“直接命令”带着对人掷弹兵和途中的蕾莉爬上东侧高台，清掉这里的敌人后，让拉兹面朝着北侧的楼梯口防守。蕾莉远程轰炸第 3 辆重战车，凯伊步行上来，与对人掷弹兵一起居高临下地打击西侧的敌人（优先击杀狙击兵和掷弹兵）。弹药不足时就让支援兵跟上来补充。

第 2 回合：发动命令“全体防御”，先用蕾莉轰掉北侧的机枪座，然后爬下高台向南走。拉兹下楼梯一路攻入北侧的据点（小心地雷），并就地防守。弥涅耳瓦“直接指挥”带着突击兵和蕾莉向西通过冰柱桥，蕾莉负责炸毁西南的机枪座，突击兵压制据点，弥涅耳瓦则要爬上西侧的高台把狙击兵消灭掉。剩余的 CP 交给凯伊，狙杀落单的步兵。

第 3 回合：现在场景里剩余的应该就只有零星的几名步兵，够不成什么威胁，惟一要注意的是地图西南山洞的窄道内隐藏的**王牌突击兵“不死身泰勒”**。



敌方基地破坏工作任务

胜利条件	发现4件帝国军的重要物资
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	6回合内过关[奖励装饰品：求生刀]
敌方王牌	爱的格瓦拉[掳获武器：VB PL 5(e)]

◆任务简报

本关的目标是找到4个装有帝国军物资的集装箱，击破敌方的支援兵可以获得相关的情报。物资的位置存在一定随机性，但支援兵的位置都是固定的，具体请参看地图。当我方单位抵达指定区域时，战场中就会有装甲列车出来搅局，每回合输送少量援军，因此不宜恋战。

配置建议：仙人掌号出战，将弥涅耳瓦安排在东北角，并给她装备“精兵的军靴”增加AP值，西南角还需派出1名强力侦察兵。

●进军流程

第1回合：针对本关的特性，开场先发动命令“全体防御”再存档，根据地图所示，派兵去4个点位击杀4名支援兵，截图记下物资的位置提示并读取存档。让各单位直奔物资集装箱所在的位置，不管沿途的敌人。西侧和南侧的让仙人掌号和侦察兵去分别回收，都很好达成，东侧和北侧的则需要1名强力的侦察兵长途奔袭，这也是安排弥涅耳瓦在东北的原因。让弥涅耳瓦手持着“拉古耐治疗药”开始往东南挺进，AP耗尽时不发动任何攻击而是给自己回血，3次行动后以“直接指挥”回满AP，跑上东侧的斜坡继续往北冲刺。这样在本回合内就能回收全部集装箱，而不用进入持久战了。**王牌掷弹兵“爱的格瓦拉”**就位于地图西侧的斜坡顶部，在回收物资的过程中顺便击杀即可。不过他的回避率较高，建议让仙人掌号搭载着拉兹过去解决。



烈焰的前方

胜利条件	占据所有敌方据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	5回合内过关[奖励装饰品：强运的硬币]
敌方王牌	重火力的塔迦[掳获武器：VB GW 5(e)]

◆任务简报

我方又处在包围之中，战场上还有许多火焰燃烧的区域，惟有战车才能通行。

配置建议：仙人掌号出击，在它附近安排拉兹和另1名突击兵，并事先用装饰品提升拉兹的AP。东北的路口需要再配置2名突击兵，西北的路口也需要安排1名突击兵。给蕾莉专门提高对甲攻击力，剩余的位置留给2名对人掷弹兵。

●进军流程

第1回合：开场建议先防守，对蕾莉发动命令“要害攻击”，凭此直接轰爆周围的3辆战车。然后让海芬号发射榴弹击破掩体处的突击兵，适当调整朝向，把弱点靠墙即可提前结束本回合。

第2回合：在我方强大的迎击火力网下，贸然冲过来的敌人大部分都会命丧黄泉，接下来要上演绝地大反击。先发动命令“全体防御”，再对仙人掌号发动“强化履带”（共4CP）。再派路口的突击兵向东北行，强行突破机枪座和战车的扫射区，压制东北据点（共3CP）。然后由仙人掌号搭载着2名突击兵向东南穿过火焰，扫射击倒1名敌兵，再放下我方突击兵压制东南据点（共2CP）。仙人掌号继续向西行动2次，撞毁挡路的木板并以扫射拉古耐箱的方式打爆对战车炮，放下拉兹占据西南据点（共3CP）。拉兹压制据点后立刻转向北，马不停蹄地冲向西北据点，期间可以用“直接指挥”的方式来回复AP，直至镇压最后一个据点(还需2CP)。**王牌掷弹兵“重火力的塔迦”**就位于西北据点东侧的战壕内，拉兹有足够的CP来击倒他。

联络桥的陷阱

胜利条件	占据所有敌方据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	3回合内过关[奖励装饰品：装甲护具]
敌方王牌	单发射击的纳斯科[掳获武器：ZM SG 6(e)]

◆任务简报

每回合开始时都会有敌方的榴弹炮预警，回合结束时对警示区域发动无差别炮击。对方侦察兵武器还附带“防御力降低”的特殊效果，故强行突破的难度极高。

配置建议：下文介绍的速攻打法核心是拥有战斗潜能“地雷不会引爆”的侦察兵，以克里斯汀为例，给她装备提升防御力的装饰品。出阵位置，第1排从左到右：凯伊、蕾莉、支援兵、拉兹；第2排从左到右：库罗德、弥涅耳瓦、对战车兵、克里斯汀。

●进军流程

第1回合：弥涅耳瓦“直接指挥”带着蕾莉和对战车兵向西南走，消灭侦察兵后再行动1次，击破把守楼梯的突击兵。用蕾莉轰炸南侧的掷弹兵、狙击兵。对战车兵从上层打爆敌方战车。克里斯汀向东南走，击破下层的侦察兵后就在扶梯口待机。剩下的CP留给凯伊，让她解决联络桥西侧路口的**王牌狙击兵“单发射击的纳斯科”**和视野所及的2名掷弹兵。结束行动时确保弥涅耳瓦、蕾莉和凯伊都面朝西，能对联络桥上过来的敌人展开迎击。

第2回合：蕾莉和凯伊继续扫清必经之路上的障碍，包括联络桥中央的机枪座、最西侧的突击兵等（掩体里的就不用管了）。对克里斯汀发动命令“全力防御”+“鼓舞”（3CP），让她爬下扶梯向西猛冲，凭借兴奋状态有高几率发动“地雷不会引爆”直接冲过雷区（当然如果能发动“连续移动”就更好了）。只要管理好自己的血量、无视沿途的敌人，行动3次后以“直接指挥”回复AP。抵达地图最西侧后先爬上扶梯，从屋顶向东走、再爬下扶梯转向南，这种路线能从主据点的后方偷袭敌人。注意，通常情况下1颗手雷炸不死据点里的2名突击兵，而且在屋顶移动时克里斯汀很可能会被侦察兵击中，导致防御力下降。因此要先发动命令“解除爆炸限制”（1CP），这样便能用1颗雷快速压制据点了。



遗迹盘踞者

胜利条件	海芬号到达目标地点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合；④海芬号被击破
S级评价标准	6回合内过关[奖励装饰品：二连追加弹带]
敌方王牌	艺术家弗卡扎尔[掳获武器：VB GW 6(e)]

◆任务简报

任务的目的地位于西北方，海芬号相当于要兜一个大圈，途中还有大量针对性的埋伏，包括对战车地雷、对战车炮和对甲掷弹兵等。由于战车没有什么增加或回复 AP 的方法，故按部就班的战术最为稳妥。

配置建议：仙人掌号出战，给两辆战车都换上提升 HP 和弱点耐性的零件。并配置 1 名对战车兵、1 名支援兵在装甲车附近。

●进军流程

第 1 回合：对仙人掌号发动命令“强化履带”，由它搭载着对战车兵和支援兵向东南行，开启视野的同时撞毁敌步兵所依赖的掩体，一直开到敌方重战车附近，击倒这里的对战车兵。放下对战车兵轰爆上层的对战车炮即可返回装甲车内。凯伊和蕾莉分别干掉东侧的掷弹兵、狙击兵和侦察兵。海芬号向东南行动 2 次，消灭沿途的突击兵和重战车。然后由弥涅耳瓦“直接指挥”蕾莉和凯伊，爬上东侧的扶梯向南行，优先消灭掷弹兵和对战车炮。注意，留守我方据点内的步兵最好要有对爆炸抗性，因为西北角的**王牌掷弹兵“艺术家弗卡扎尔”**一直会对主据点投弹骚扰。



第 2 回合：由东侧的三人组率先行动，凯伊和蕾莉远程清扫残兵，帮助弥涅耳瓦顺利压制东南据点。海芬号向西南行动 1 次，击破敌方主力战车。再让弥涅耳瓦凭借“直接指挥”绕过南侧的铁板障碍，攻击里面的拉古耐箱即可消灭隐藏的掷弹兵。道路安全后便可让我方战车及时跟进，本回合务必让海芬号抵达西南据点处，如有需要可放下装甲车上的支援兵展开维修。

第 3 回合：支援兵下车修好西南的扶梯，顺势爬到上层干掉掷弹兵并向北推进，他的任务是去解决铁板附近隐藏的王牌，爬上据点附近的瞭望塔比较容易瞄准。最后对海芬号发动命令“强化装甲”，让它直接向北行动 2 次，顶着迎击火力抵达目的地。（正前方 2 辆战车之间的对战车炮务必第一时间清除，右手边楼上的则可以无视。）

被夺走的百夫长号

胜利条件	任意单位到达目标地点
败北条件	①我方步兵全灭；②经过20回合
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：英雄的扣环]
敌方王牌	爆音哈玛[掳获武器：ZM MP 7(e)]

◆任务简报

室内的场地依旧会限制掷弹兵的发挥，场景内也有蒸气可供藏身。目的地位于最上层的南侧，不过其东、西两侧都有无法摧毁的障碍物挡路。

配置建议：把拉兹安排在最东侧的点位，事先给他换上装饰品提升防御力。

●进军流程

第 1 回合：对拉兹发动命令“全力防御”，让他向东跑至中央位置爬下扶梯，再拐向南侧。这里敌方的迎击火力很猛烈，最好先用火焰喷射器击倒掩体边的 2 名的突击兵，然后再对拉兹发动命令“紧急处理”+“鼓舞”（5CP），以“直接指挥”补充 AP，直接向南爬上扶梯。在终点处还有**王牌突击兵“爆音哈玛”**，正好顺势击杀过关。

第二首都决战

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	5回合内过关[奖励装饰品：迷彩披肩]
敌方王牌	出千的柯伊[掳获武器：ZM Kar 7(e)]

◆任务简报

场景中的步兵和战车数量庞大，每回合开始时还会出现炮击预警，回合结束后对目标范围展开榴弹轰炸，就连我方的主据点也不安全。

配置建议：仙人掌号出击，换上提高 HP 和 AP 的零件，并把拉兹安排在它附近。给蕾莉换上对甲武器，并提升攻击力。

●进军流程

第 1 回合：先发动命令“全体防御”，让蕾莉向西南行，轰爆 2 挺对战车炮后原地待机。对仙人掌号发动命令“强化装甲”，由它搭载着拉兹向西行，并把途中的蕾莉拉上车。行驶到敌方 2 辆战车之间时停下，放下蕾莉轰炸广场西侧的 2 挺对战车炮。继续驾驶仙人掌号向西，撞毁掩体并消灭 2 挺机关枪座之间的**王牌侦察兵“出千的柯伊”**。最后拉兹下车，向北强行突破，直接压制主据点过关。

游击战（CHALLENGE）

真正的战场

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	6回合内过关[奖励装饰品：高精度计时表]
敌方王牌	不沉的安达拉[掳获武器：VB MT 3B(e)]

◆任务简报

由于拉古耐特处在活跃状态，此役敌我双方受到的损伤都会大幅提高，因此“射程”成为了战斗的关键，在安全距离先手制敌才是取胜之道，堪称狙击兵和掷弹兵发挥的绝佳舞台。

配置建议：仙人掌号出战，并用零件提升 AP，海芬号则要尽量提升射击精度。此外还需要更多的掷弹兵与狙击兵，拉兹则安排在装甲车附近。

●进军流程

第 1 回合：首先稳步消灭我方据点周边的敌人，确保防线的稳固，优先攻击的目标是敌方的狙击兵和掷弹兵。然后由弥涅耳瓦直接指挥 1 名狙击兵和 1 名掷弹兵跑上初始位置西侧的高地，注意利用屋檐躲避敌方的迎击弹。待狙击兵顺利将中央据点东南的掷弹兵消灭后，我方就能凭借高地优势压制对手了，周围有大量的铁板和掩体可供利用。剩余 CP 让凯伊把敌方主据点东侧的 2 挺对战车炮都解决掉。

第 2 回合：海芬号向西挺进，先击破北侧山坡上的对战车炮，再向西南行驶，目标是敌方主据点南侧的对战车炮。对拉兹发动命令“全力防御”和“鼓舞”（3CP），由仙人掌号搭载着他向西移动 3 次，抵达西北的主据点附近。不急着去压制，因为敌方**王牌对战车兵“不沉的安达拉”**隐藏在地图西南的木板后，不妨让海芬号先利用榴弹轰烂木板，再补一发主炮解决。兴奋状态下的拉兹发动潜能“决意的英雄”时，敌方主据点的 2 名突击兵也奈何不了他。



最疯狂的组合

胜利条件	击破克莱玛丽亚与火山公爵号
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过20回合
S级评价标准	7回合内过关[奖励装饰品：高性能瞄准器]
敌方王牌	猎千人的马西塔[掳获武器：ZM SG X(e)]

◆任务简报

流程中数次交手过的强敌——女武神和沃尔兹驾驶的火山公爵号都位于地图正中，而克莱玛丽亚身边依旧有“魔女的狂风”的不利效果。战斗要点与主线第15章相同，不过难度大幅提升。

配置建议：以拥有潜能“补充弹药”的对战车兵作为战术核心，以凯格尔为例，给他装备最强的对战车枪M2EQ-14，装饰品也尽量提升对甲攻击力。凯伊则配备三连发的狙击枪。还需要1名强力突击兵，与拉兹一起安排在弥涅耳瓦附近。



●进军流程

第1回合：对凯格尔发动命令“要害攻击”，让他向东移动到女武神的迎击范围外猛轰火山公爵号，注意在第3次攻击前存档，务求在攻击结束时触发“补充弹药”（节省1个CP）。没有触发“老手的技巧”、“中幅提升对甲攻击”等潜能的话，一般需要6次攻击才能把火山公爵号打报废。换凯伊狙掉女武神权杖上的发光晶体，然后对拉兹发动命令“贯穿射击”。用弥涅耳瓦“直接指挥”带着拉兹和另1名突击兵向东快速挺进，冲到极近距离瞄准女武神的头部发动合作攻击，如法炮制3次即可结束战斗。

注：如果未能在9个CP内解决敌方战车，或是想击杀敌方王牌的话，不妨多耗1个回合。在前面的步骤“狙击女武神权杖”过后，让海芬号向东进发一段距离，目的是迎击袭来的敌兵。

第2回合：克莱玛丽亚全身爆发、重新放出狂风时的判定是不分敌我的，利用这一特性可以轻松地干掉东南的高地顶部的**王牌狙击兵“猎千人的马西塔”**。再度让凯伊击破权杖上的晶体，发动命令“全体防御”后再实施上文介绍的打法，由弥涅耳瓦带领的3人组往东北移动去击倒女武神。

运河闪电战

胜利条件	占据敌方主据点
败北条件	①我方主据点被敌军占据；②我方步兵全灭；③经过5回合
S级评价标准	4回合内过关[奖励装饰品：强化背带]
敌方王牌	哈尔上校[掳获零件：补强车架]

◆任务简报

正如其名“闪电战”，此役只有5个回合的调度时间。每回合开始时都会出现榴弹炮预警，回合结束时对目标范围实施轰炸。

配置建议：仙人掌号出战，事先用零件提升AP和HP，并把弥涅耳瓦安排在它附近。海芬号要换上零件“烟雾弹”，弥涅耳瓦推荐用装饰品“装甲护具”提升防御力。

●进军流程

第1回合：海芬号向北行驶，撞开雪块后立刻对北侧3挺机枪炮之间的位置发射烟雾弹（如图所示）。对仙人掌号发动命令“强化履带”，对弥涅耳瓦发动命令“全力防御”。由装甲车搭载着弥涅耳瓦向北，连续行动3次（注意回避地雷）。弥涅耳瓦下车迅速向北，抵达雪块的位置时先击杀这里的突击兵（因为其武器特性是没收弹药）。然后对弥涅耳瓦发动命令“请求支援物资”，配合“直接指挥”命令，以手雷炸开雪块后，直接压制空无一人的主据点。

注：本关的**王牌战车“哈尔上校”**位于敌方主据点西南，不打速攻时再慢慢料理即可。





奖杯攻略

奖杯总数	36	铜杯	20	银杯	10	金杯	5	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	50～60小时
在线奖杯	无
最少通过关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金综述

4代的整体奖杯设定也和初代近似，除了奖杯的各种条件外，勋章部分特有的要求也要兼顾——比如触发救援犬拉古耐洛克登场。白金难度主要在于“全关卡S级评价过关”，同时还要击倒所有关卡里的敌方王牌，当然这两个目标可以分两次完成。而耗时的部分则不再是初代也有的“千人斩”，而是“获得所有步兵装备”。因为除了开发的武器和击破敌方王牌掳获的武器外，还有一部分联邦武器是以S评价过关后奖励的，奖励时存在随机性，在医务室花费活跃点数购买时同样是随机的。文末会给出掳获武器和奖励武器的表格，供玩家们查缺补漏。

战场女武神
解锁条件 得到所有奖杯

大战的英雄
解锁条件 得到所有勋章
获得方法 勋章共有20枚，不少要求与奖杯条件是重合的，具体请参看“系统详解”部分，这里就不重复列出了。

齐格瓦尔会战
解锁条件 完成第4章，赢得齐格瓦尔作战的胜利

雪中行军
解锁条件 完成第7章，和巡洋舰百夫长号会合

海上要塞
解锁条件 完成第11章，突破海上要塞

想要守护之物
解锁条件 完成第15章，击退沃尔兹和克莱玛丽亚

觉悟与决断
解锁条件 完成第17章，迎来战争终结

意志
解锁条件 完成第18章，阻止伯格的野心
获得方法 以上6个皆为流程奖杯，正常通关即可解锁。

战火中的青春
解锁条件 完成和蕾莉的誓言
获得方法 完成通关后追加的“最终决战（短期决胜）”，观看真结局剧情后解锁。

击破王牌
解锁条件 初次击破敌方王牌单位

王牌杀手
解锁条件 击破15个敌方王牌单位

毁灭者
解锁条件 击破1000个敌人
获得方法 初代最为耗时的“千人斩”奖杯在本作中根本不叫事，完成其他奖杯的过程中基本就能解锁了，无需刻意刷人头。

决死的救助
解锁条件 救出濒死的友军10次

完成手记
解锁条件 阅览过所有事件
获得方法 除了主线通关后追加的几个断章和支线章节外，还需要完成全部的队员断章。

崭新的一面
解锁条件 初次完成队员断章

E小队集合
解锁条件 所有队员加入部队
获得方法 不包括特典和DLC角色，共有52人。特殊队员的加入条件请参看前文“队员断章”部分的列表。

千里之行始于足下
解锁条件 第一次在研究开发所进行开发

兵器狂人
解锁条件 得到所有步兵装备
获得方法 包括开发、掳获和S级评价奖励的这三大类（不包括装饰品），是本作最麻烦的奖杯。开发类在通关后需要去医务室解锁上限继续开发，掳获和奖励类的请参看后文列表。

新生海芬号
解锁条件 开发海芬号直到成为重战车状态

最强的机甲部队
解锁条件 得到所有战车装备
获得方法 共三辆战车，包括开发和掳获的两大类，通关后需要去医务室解锁上限继续开发。

联邦的秘密兵器
解锁条件 完成所有舰体开发
获得方法 通关后需要去医务室解锁上限继续开发。

与同伴交流
解锁条件 初次在休息处习得命令

指挥官的榜样
解锁条件 习得所有命令

晋升之路
解锁条件 任一名队员的阶级达到“下士”

老练士兵
解锁条件 任一名队员的兵科成为“猎兵”

历战勇士
解锁条件 任一名队员的兵科成为“精锐猎兵”

游骑兵的偶像
解锁条件 所有兵科等级达到最大

百万富翁
解锁条件 累积得到的总金额超过100万DCT

优秀的指挥官
解锁条件 初次任务得到S级位阶

联邦自豪的精锐
解锁条件 20个任务得到S级位阶

帝国最恐惧的部队
解锁条件 所有任务得到S级位阶

损害管制
解锁条件 没有任何人员陷入濒死状态完成10次任务

海陆联合作战
解锁条件 使用了15次舰队命令

跟着我上!
解锁条件 使用了15次直接指挥

全军倾听
解锁条件 使用了15次命令

最后的勇气
解锁条件 发生了15次英勇瞬间

掳获装备一览

种类	掳获装备	相关关卡
步枪	ZM Kar 1(e)	主线第2章·雷纳攻略作战、游击战斗·雷纳
步枪	ZM Kar 2(e)	队员断章·不变的事物、游击战斗·齐格瓦尔战线2
步枪	ZM Kar 3(e)	主线第8章·难民救出作战、游击战斗·帝国仓库镇
步枪	ZM Kar 4(e)	队员断章·追求自由、游击战斗·大冰洋崩坏部分
步枪	ZM Kar 5(e)	主线第15章·女武神决战、游击战斗·冰雪之岛
步枪	ZM Kar 6(e)	队员断章·海军魂
步枪	ZM Kar 7(e)	游击战斗·第二首都决战
冲锋枪	ZM MP 1(e)	主线第3章·森林警戒任务、游击战斗·齐格瓦尔战线
冲锋枪	ZM MP 2(e)	队员断章·想要拯救落魄之人、游击战斗·雪山道路
冲锋枪	ZM MP 3(e)	队员断章·不幸与幸运、游击战斗·大冰洋
冲锋枪	ZM MP 4(e)	主线第14章·大冰洋决战、游击战斗·雷威赫姆市区
冲锋枪	ZM MP 5(e)	主线第16章·强行突破作战、游击战斗·潜伏在森林中的恶意
冲锋枪	ZM MP 6(e)	游击战斗·冰底热战
冲锋枪	ZM MP 7(e)	游击战斗·被夺走的百夫长号
对战车枪	VB PL 1(e)	主线第4章·齐格瓦尔会战（2）
对战车枪	VB PL 2(e)	队员断章·借钱王的灾难
对战车枪	VB PL 3(e)	主线第9章·彗星号救援作战
对战车枪	VB PL 4(e)	主线第17章·帝都破坏作战
对战车枪	VB PL 5(e)	游击战斗·敌方基地破坏工作任务
对战车枪	VB MT 1B(e)	主线第12章·潜入补给作战
对战车枪	VB MT 2B(e)	游击战斗·突破敌方包围网
对战车枪	VB MT 3B(e)	游击战斗·真正的战场
狙击步枪	ZM SG 1(e)	主线第4章·齐格瓦尔会战（3）
狙击步枪	ZM SG 2(e)	主线第7章·雪山行军战
狙击步枪	ZM SG 3(e)	队员断章·不同的事物，相同的事物
狙击步枪	ZM SG 4(e)	主线第13章·市区解放战
狙击步枪	ZM SG 5(e)	主线第17章·舰内迎击战
狙击步枪	ZM SG 6(e)	游击战斗·联络桥的陷阱
狙击步枪	ZM SG X(e)	游击战斗·最疯狂的组合
掷弹炮	VB GW 1(e)	主线第6章·林布尔撤退战
掷弹炮	VB GW 2B(e)	主线第10章·百夫长号防卫战
掷弹炮	VB GW 3(e)	队员断章·荣耀与信念与过错
掷弹炮	VB GW 4B(e)	队员断章·数学家的恋情
掷弹炮	VB GW 5(e)	游击战斗·烈焰的前方
掷弹炮	VB GW 6(e)	游击战斗·遗迹盘踞者
掷弹炮	VB GW 7B(e)	队员断章·孤独的战士们
战车零件	弹簧式驱动	主线第7章·补给基地强袭战
战车零件	弹道计算仪	主线第11章·海上要塞突破作战
战车零件	弹道计算仪	主线第15章·对决的奥斯帕夫
战车零件	补强车架	队员断章·支援的形式
战车零件	弹簧式驱动	队员断章·F小队的荣耀
战车零件	补强车架	游击战斗·运河闪电战

注：掳获的战车零件中，“弹簧式驱动”、“弹道计算仪”、“补强车架”都各有2个，是对应不同战车的，故并不属于同一种，全收集要求尽皆拿到。

奖励武器一览

种类	奖励武器	参考关卡	等级
步枪	伦菲尔德R1	第2章·雷纳攻略作战、断章·E小队启动、第4章·齐格瓦尔会战（1）（3）	Rank1
步枪	加利安-X1R	第6章·林布尔撤退战、第7章·补给基地强袭战	Rank2
步枪	加利安-A10R	第8章·难民救出作战、第9章·彗星号救援作战	Rank3
步枪	加利安-X20R	第13章·市区解放战、第14章·大冰洋决战、第15章·对决的奥斯帕夫	Rank4
步枪	伦菲尔德R11	第15章·对决的奥斯帕夫、第17章·帝都破坏作战	Rank5
冲锋枪	罗宾逊M91R	第2章·雷纳攻略作战、断章·E小队启动、第4章·齐格瓦尔会战（1）（3）	Rank1
冲锋枪	马杰克斯M1R	第6章·林布尔撤退战、第7章·补给基地强袭战	Rank2
冲锋枪	莱金M9A1R	第8章·难民救出作战、第9章·彗星号救援作战	Rank3
冲锋枪	马杰克斯M30R	第13章·市区解放战、第14章·大冰洋决战	Rank4
冲锋枪	罗宾逊M101R	第15章·对决的奥斯帕夫、第17章·帝都破坏作战	Rank5
对战车枪	兰卡 M1R	第2章·雷纳攻略作战、断章·E小队启动、第4章·齐格瓦尔会战（1）（3）、第6章·林布尔撤退战、第7章·补给基地强袭战	Rank1-2
对战车枪	M2EQ-5R	第8章·难民救出作战、第9章·彗星号救援作战、第13章·市区解放战、第14章·大冰洋决战、第15章·对决的奥斯帕夫	Rank3-4
对战车枪	SB9-7R	第17章·帝都破坏作战	Rank5
狙击步枪	LF瓦斯普No.1R	第2章·雷纳攻略作战、断章·E小队启动、第4章·齐格瓦尔会战（1）（3）	Rank1
狙击步枪	卜龙迪M101XR	第6章·林布尔撤退战、第7章·补给基地强袭战	Rank2
狙击步枪	LF-ASR No.1R	第8章·难民救出作战、第9章·彗星号救援作战	Rank3
狙击步枪	加托R	第11章·海上要塞突破作战、第13章·市区解放战、第14章·大冰洋决战、第14章·大冰洋决战、第15章·对决的奥斯帕夫	Rank4
狙击步枪	LF-ASR No.11R	第17章·帝都破坏作战	Rank5
掷弹炮	哈特曼MS1R	第2章·雷纳攻略作战、断章·E小队启动、第4章·齐格瓦尔会战（1）（3）	Rank1
掷弹炮	桑德斯M3R	第6章·林布尔撤退战、第7章·补给基地强袭战	Rank2
掷弹炮	艾里亚斯MA4R	第8章·难民救出作战、第9章·彗星号救援作战	Rank3
掷弹炮	桑德斯M8R	第13章·市区解放战、第14章·大冰洋决战、第15章·对决的奥斯帕夫	Rank4
掷弹炮	哈特曼MS10R	第15章·对决的奥斯帕夫、第17章·帝都破坏作战	Rank5

注：上表为一周目时出现奖励武器的关卡参考。奖励武器还与玩家的开发等级有一定关系，如果以主线通关后高等级的开发状态，返回早期的关卡也有机会刷出Rank5的武器。



Kingdom Come Deliverance

作为2018年年初游戏中的一匹黑马，本作有着很多其他同类游戏所没有的亮点：真实且硬核的战斗系统、高度拟真的中世纪风貌以及将真实和好玩结合在一起的游玩部分。游戏在保证难度的同时给予了玩家极大的自由度，并让玩家能从中获得乐趣。对于那些喜欢中世纪以及冷兵器战斗的玩家来说，本作可谓是不容错过。

PS4 XOne

天国 拯救		Warhorse Studios
Kingdom Come: Deliverance		角色扮演 / 美版
2018 年 2 月 13 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 479 港币		

文 三日月 美编 雷普利

※Steam版同步发售 本文对应游戏版本：1.4
本文对应语言：英语

中世纪骑士育成指南

基本操作

步行		
Xbox One版	PS4版	作用
A	×	对话/互动
X	□	跳跃
Y	△	呼唤马匹
B	○	冲刺/解除锁定
LB	L1	格挡/投降（LB/L1+A/×）
LT	L2	踢
RB	R1	刺击
RT	R2	斩击
LS	L3	锁定
RS	R3	蹲下
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制/调整攻击角度
方向键↑	方向键↑	调出地图
方向键↓	方向键↓	游戏菜单
方向键←	方向键←	拿出近战武器
方向键→	方向键→	拿出远程武器
View	触控板	跳过时间
Menu	OPTIONS	呼出暂停菜单



1.饱食度（Nourishment）

2.精力值（Energy）

3.可视度（Visibility）：玩家的显眼程度，影响敌人发现玩家的距离

4.可疑度（Conspic）：玩家的可疑程度，玩家可以通过调整自己服装（例如穿上特定势力的服装）来减低可疑度

5.声音（Noise）：玩家移动时所发出的声音

6.伤害类型：从上至下为刺击（Stab）、砍击（Slash）以及钝器（Blunt）

7.耐久度（Durability）：武器或者防具的耐久度决定它能在不维护的情况下使用多久；食物的耐久度会以天数表示（保质期）

8.状态：武器的状态为Condition，而食物则是Freshness。变成红色的话，装备的性能会下降，而食物则不可食用，强行食用的话会食物中毒。



1.HP：降到0时游戏结束，玩家失血或者受伤时HP最大值会减少

2. 体力：挥动武器、使用盾牌或者被攻击击中都会减少，减到0时玩家除了不能攻击以外，敌人的攻击也会对玩家造成伤害。身体状况出现异常（受伤、饥饿、食物中毒等等）会减少体力的最大值，HP最大值减少时体力的最大值也会随之减少

3. 角色状态

4. 任务导航

进食与睡眠

本作和其他美式RPG最大的一点不同是，玩家需要在游戏中时刻注意主角的身体状况。除了战斗中受伤、失血以外，还需要注意他在日常生活的身体状况。其中最关键的两点就是饱食度（Nourishment）以及精力（Energy）。

前者依靠进食来补充，后者则主要通过睡眠来补充。这两个状态会影响玩家角色的能力值，因此玩家需要时刻注意把两个数字保持在60以上。然而也有一些负面状态是通过进食导致的，例如食物中毒和吃撑，前者是因为吃了过了保质期的食物（Freshness显示为红色），后者则是因为吃太多，饱食度超过了100。

和现实一样，床的质量决定了睡眠的质量。不过实际上玩家不太需要注意床的问题，除了要睡更长时间以外，实际上睡床上还是睡草堆里几乎毫无区别。游戏中还有一些技能可以“逆转”这些规则，例如使玩家变饿的速度减慢，或者睡差的床可以回复更多的精力等等，不过实用度并不算高。

懒得管这么多的玩家也有一劳永逸的解决方法，那就是去澡堂，选择30块的服务（第一项）就可以将玩家的全部状态回满。

角色成长：熟能生巧

本作的角色成长系统有点类似于《上古卷轴Ⅴ 天际》：玩家的状态和技能成长的速度根据玩家使用频率而定。游戏中也没有等级的概念，Main Level的等级会根据玩家其他技能等级提高而提高。随着技能等级的提高，玩家还可以使用技能点来学习强化（Perk）。每个技能的等级、强化以及学习强化所需的技能点都是独立的。值得注意的是，虽然游戏里绝大部分技能在游戏开始后就会解锁，但扒手（Pickpocket）以及阅读（Reading）需要玩家完成支线任务后才能解锁，具体支线任务可以参考下文流程部分。

本作的强化有很多，推荐玩家优先的强化有Insomniac（让玩家可以更长时间地不睡觉）、Stronghold（减少30%的格挡体力消耗）、Mule（增加负重）、Lowborn（在和穷人对话时口才增加，本作最难打交道的家伙一般都是些穷人）、Firm Grip（在格挡时，敌人攻击你所消耗的体力会增加）、Stealth Kill（装备匕首潜行到NPC身后可以直接暗杀）以及Herbalism下的所有强化。

所有的装备，包括一些书籍，都需要玩家的能力值达到一定程度后才能够使用。强行装备使用不符合自身能力的装备会导致装备的性能降低，武器的话还会提高其体力消耗。

另外和《上古卷轴Ⅴ 天际》类似，玩家还可以通过花费金钱来在NPC处提升技能。提升技能的NPC有很多，大多都是一些商店老板（猎人教导狩猎、铁匠教导修理武器等等）。教导的技能也没有限制，玩家可以在一位NPC那里把相应的技能全部升满，只要你口袋里的钱足够就行。



以下为全技能的提升方法以及导师位置：

能力（States）

名称	提升方法
Strength	使用近战武器攻击。值得一提的是，提升这个能力还可以提升玩家的负重能力
Agility	使用远程武器击中敌人、躲闪敌人攻击
Vitality	移动、跑步、跳跃、挨打
Speech	成功说服NPC、选择对话选项中显示为白色（未读）的选项
Charisma	只能通过衣服来调整，简单来说，贵族便服的魅力要比其他所有衣服都要高

战斗（Combat Skills）

名称	提升方法
Warfare	通过战斗提升，方法不限
Axe	使用斧头类武器战斗
Bow	使用弓箭类武器战斗
Mace	使用钝器类武器战斗
Sword	使用剑类武器战斗
Unarmed	使用空手战斗

技能（Skills）

名称	提升方法
Alchemy	使用炼金术来制作药物
Drinking	喝酒
Herbalism	收集各种药草（炼金术所需的素材）
Horsemanship	骑马
Hunting	击杀动物（包括城里的狗）
Lockpicking	成功利用撬锁器开锁
Maintenance	利用修理包（repairing kits）或者磨刀石来修理装备
Pickpocketing	成功实施扒手
Reading	阅读书籍
Stealth	成功潜行或者从背后击倒/击杀敌人

导师位置

技能	位置	NPC名字
Alchemy	Sasau（北边修道院）	Brother Nicodemus
Alchemy	Rattay	Apothecary
Mace	Rattay	Captain Bernard
Mace	Talmberg	Sir Robard
Reading	Uzhitz	Scribe
Pickpocketing	Sasau（南边小镇）	Charlatan
Pickpocketing	Rattay	Miller Peshek
Pickpocketing	Talmberg	Black Lukesh
Horsemanship	Neuhof	Zora
Horsemanship	Uzhitz	Vashek
Maintenance	Rattay	Blacksmith Mikkesh
Maintenance	Sasau（南边小镇）	Master Ota
Hunting	Talmberg	Hunter Nicholas
Hunting	Rattay	Hunter Berthold
Bow	Talmberg	Hunter Nicholas
Bow	Rattay	Hunter Berthold
Sword	Rattay	Captain Bernard
Sword	Talmberg	Sir Robard
Defense	Rattay	Captain Bernard
Defense	Talmberg	Sir Robard
Axe	Inn in the Glade	Innkeeper
Axe	Rattay	Captain Bernard
Stealth	Kohelnitz	Woyzeck
Stealth	Sasau（北边修道院）	Miller Simon
Stealth	Sasau（旅馆）	Matthew
Unarmed	Sasau	Punch
Unarmed	Sasau（旅馆）	Fritz
Unarmed	Uzhitz	Firsherman
Lockpicking	Rattay	Miller Peshek
Lockpicking	Talmberg	Black Lukesh
Herbalism	Uzhitz (西边森林里)	Herbalist Gertrude

战斗

本作的战斗难度非常高，在不熟悉系统或者轻敌的情况下，即便是一个身穿破衣手持木棍的农民也能轻易地把玩家给杀死。关于战斗系统必须要说明的一点是，在本作里，精力的重要程度要远远大于HP，其原因在于精力在一定程度上其实就是玩家的HP。无论是攻击、格挡还是受到攻击，玩家的精力槽都会减低，减到最低后再被敌人攻击到HP的最大值就会减少，与其同时减少的还有精力槽的最大值。

因此玩家在战斗时必须要把握好攻防的节奏，不要因为连续攻击敌人而忘记保留精力来防御敌人的反击。在学会连招（Combo）以后，不同方向的攻击按照一定排序出招可以形成连招，效果比一般攻击要好。不过正常情况下玩家很少有机会能用上连招，毕竟体力消耗很大，但攻击时不停切换攻击方向是没错的，这样做可以更容易地让敌人露出破绽。

对于新手来说，格挡之后反击是最好的攻击手段。在敌人攻击击中你之前（攻击图标中间显示绿色盾牌）按下格挡键即可完美格挡。完美格挡几乎不消耗任何体力，而且格挡完毕后立即按下攻击可以发动反击。相比普通攻击，反击击中敌人的几率更高一些。



受伤和治疗

在游戏过程中，玩家所操作的角色难免会受伤。根据受伤部位的不同，玩家受到的伤的种类也会不一样，给玩家带来的负面效果也会不一样。除了使用回复药“Marigol decoction”来治疗以外，玩家还可以通过澡堂或者睡觉来回复 HP。

在这么多种受伤中，流血是最为致命的，它会使玩家的 HP 慢慢下降直到玩家死去或者伤口得到治疗。根据流血的严重程度，治疗流血所需的绷带（bandage）会有所不同。另外，在战斗过程中，玩家是不能狗使用任何治疗手段的。

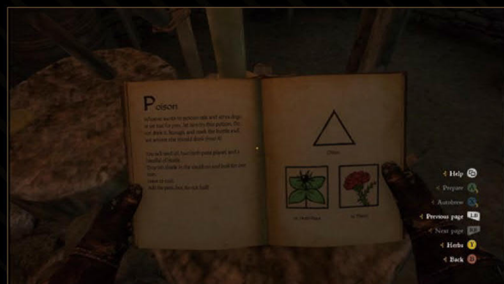
要想在战斗中避免受伤，一套质量上乘的防具必不可少。每一件防具的防御力都各不相同，而这个防御力只针对其装备的部位。一般来说，头部的防御是最重要的。头部受伤会严重影响玩家的视线，同时画面也会出现眩晕的效果。如果玩家运气不好的话，被击中头部甚至会被一击必杀（最常见的死法为被弓箭手射中头部）。其次就是手部，手部受伤会影响玩家使用武器的效率。虽然身体的防御也很重要，但由于这个部位可装备的防具数量是最多的，因此反而没有担心的必要。

炼金术

本作的炼金术相比其他游戏的炼金术显得更加的复杂，但在学会炼金术并熟练运用后，炼金术能给玩家带来非常大的便利。其中最大的便利就在于，只要你有原材料，玩家就可以非常轻松地获得大量的保存药剂(Saviour Schnapps)。

炼金术所需的原材料全都是药材，药草可以通过探索或者直接购买来获得。另外玩家还需要直到炼金所需的配方，这个同样可以通过探索或者购买来获得。当然，这可比药草稀有多了，建议玩家还是直接购买配方吧。

炼金的过程虽然复杂，但同时也非常简单：只要你材料够，步骤没错，那么即便你的炼金技能只有 1，你也能成功炼出所有的药水。一次成功的炼金步骤如下（操作以 XOne 版为准）：



1. 首先你要找到一个炼金台，游戏中的炼金台数量不多，而且一般都放置在限制区域内。推荐的炼金台是位于 Sasau 北面修道院的那一个（修道院工地旁边）。除了位置不在限制区域外，这个炼金台附近还有一个能教导玩家炼金术的 NPC。

2. 和炼金台互动后，玩家会站在炼金台前。玩家必须先读右边的书来确定原材料以及步骤。这里以毒药（Poison）为例，它需要两个 Herb Pairs 以及一个 Thistel，确定材料准备完毕后按住 A 键将材料放在炼金台的右边。

3. 玩家首先需要将左上角几瓶药剂中的“iol”倒进中央的锅里，这是所有炼金术的基础，也是第一个要加入的材料。玩家也不需要记住药剂的名字，只要按照书上的标志（例如 iol 的图标是三角形），然后按图索骥找到相应的瓶子就行。

4. 接着将 Thistel 倒进锅里，按照书上的指示，玩家需要加热“one turn”这么长的时间。按下 LT 可以给锅加热，一次加热的时间（从火烧起来到熄灭）为“one turn”。另外玩家还可以按下 RT 来使用沙漏，一次沙漏倒完的时间同样也是“one turn”。当加热时间长于这个时间时，玩家在持续加热的同时，可以通过不断使用沙漏来确定时间。



5. 最后加入两个 Herb Pairs，毒药就算是完成了。玩家需要先拿起左下角的瓶子，然后将其移动到锅那里把药完成。这样就算是完成一次炼金了，随着玩家炼金术的提高，玩家可以使用“Auto-brewing”（需要学会强化 Routine Ⅰ和 Routine Ⅱ）来自动完成调合的过程。

存档与生存

由于玩家扮演的亨利非常脆弱，脆弱程度和正常人没多少区别，因此本作是一个非常容易死亡的游戏，存档成为了本作的首要难题。本作分为两种存档：自动存档和手动存档。玩家每完成一个主线任务、在自己的床睡觉（显示为 Save & Sleep）或者某些任务的特定时间点（例如准备要大战一场的时候）都会自动存档。手动存档则需要消耗道具“Saviour Schnapps”。在一些任务需时比较长，但中途又缺少自动存档点的章节，玩家最好时不时手动存档一下，或者找间旅馆睡上一觉以防万一。

在本作中，不死的方法非常简单，那就是避免战斗。这不单单是指尽量在主线剧情中战斗，甚至在平时的探索中玩家也应该注意要避免战斗。骑士道在本作里的实际价值和现实差不多：没啥用。在面对一对多的不利情况时，逃跑永远是最好的选择。尽量避免战斗，即便卷入战斗也要保证自己是一对一，这样就可以大大降低游戏难度，提高游戏体验。

另外在本作中实施犯罪前需要考虑清楚或者存档以防万一，犯罪被 NPC 发现的话轻则罚款，重则被卫兵活活打死。惩罚固然可怕，所带来的后遗症才是最麻烦的。在一个地区犯罪被发现会降低玩家在这个地区的声誉，声誉越低，玩家被卫兵截停盘问搜身的几率就越高，而且商人还会拒绝为玩家服务，该区域的一些 NPC（包括剧情 NPC）也会拒绝和玩家对话。



一旦遇到这种状况，玩家就只能花钱来修复关系了：NPC 的地位越高，所需要花费的钱就越多。

落难铁匠复仇记

注：本攻略以不杀人和保持处子之身通关为目标，操作以 XOne 版为准。

Unexpected Visit

流程要点

1. 一开始和母亲的对话中，根据选择的不同，玩家的初始技能成长状况会有所不同。对话选项从上到下分别对应口才（Speech）、敏捷（Agility）、体力（Vitality）和力量（Strength）。建议玩家选择口才，因为其余三种可以依靠平时探索和战斗很快地练起来，但口才却只能通过和 NPC 对话（有选项的那种）才可以提升。



房间里还放着一个箱子，里面会有几个回复药和保存药剂，另外还有剧情道具“Nails for Theresa”，一并拿上。

2. 和屋外的父亲对话后会触发新手任务，首先先回收剑柄，这个非常简单，和城堡前的卫兵对话就可以了。

3. 接下来玩家有两个目标：练剑和收债，顺序不限。练剑算是本作的战斗教学关卡，按照 NPC 提示操作即可。



4. 在收债前玩家会遇到一次对话选项，这同时也是对话系统的教学部分。如果玩家一开始选择口才的话，选择说服（第二个选项）会结束对话，NPC 依然死活不还钱。选择第三项或者说服失败就必须要和 NPC 打上一架，打赢后就能获得钥匙。把屋外的斧头和屋子里箱子中的道具都拿走就算是收债成功了。

说服成功的话玩家接下来有两个选择，一是找到自己的好友 Flitz，让他给你几个撬锁器然后潜入屋子把箱子打开并将里面的东西全部偷出来（别忘了屋外的斧头），二是找到自己的另一个好友 Mattis，说服他然后四个人一起围殴那个欠债不还的倒霉鬼。推荐选择后一种方法，玩家甚至都不需要出手。选择前一种方法的玩家注意销赃时不要找商人，而是直接去找任务指定的卖炭工，商人是会直接举报玩家的。

上述的两个 NPC 一开始会在酒馆那里，靠近后会触发剧情。建议拒绝和他们一起去搞恶作剧，之后他们会在欠债 NPC 所在地附近的屋子处逗留。

4. 有钱之后就简单了，玩家需要的炭的数量是 10 块。买酒必须得放在最后来解决，时间过得太长的话酒会变热，父亲就不收货，然后玩家就不得不花自己的钱去买一瓶新酒了。全部完成后就可以回去找父亲交差了。之后特蕾莎（Theresa）会登场，如果玩家一开始就把箱子里的道具拿了的话，就可以直接把钉子给特蕾莎了。

5. 之后就是一段长剧情，剧情过后章节结束，下一个主线任务“Run!”就会自动触发。

注意：在序章部分如果玩家犯罪被卫兵发现的话会被关进监牢，并触发坏结局，游戏立即结束。这同时也是成就 / 奖杯“Firestarter”的解锁条件。



Run!

流程要点

1. 章节开始后撒腿就跑，按住 B 可以冲刺，一路往山下跑会遇到被士兵围攻的特蕾莎。这里玩家不需要真的拔剑去英雄救美，这样做只会白白送命。相反，玩家只要在靠近马的时候吹口哨就足够了（按 Y）。



救下特蕾莎同时还可以解锁成就 / 奖杯“Cavalier”。顺便一提，这里无论救不救特蕾莎都不会影响后续剧情。

2. 口哨吹完后立即上马（按Y），上马后立即向前狂奔（连按两次B）。跑得太慢的话玩家很容易就会被后面的士兵用箭射死。上马后一直沿着大路跑就可以了，第一个分岔路转左（主角亨利会提示玩家），然后继续一路狂奔即可。

3. 逃出生天后，先下楼和NPC对话，之后跟着他去厨房填饱肚子，最后回房间睡觉就可以继续剧情了。之后的对话选项只要一直选除了冲突（图案为两把相交的剑）的选项即可，不过对后续剧情实际上也没多大影响就是了。

4. 触发剧情后，拿上桌上面的火把，按住方向键←后就可以装备火把。火把是本作中玩家在夜晚必不可少的装备之一，在没有火把或者相关药剂的情况下，玩家就是个睁眼瞎，而且一些城镇里晚上玩家还必须装备火把才能在外移动，要不然就算作是违法。

5. 上城墙后会触发剧情，剧情过后再和NPC对话一次。等一会后会有个NPC过来和玩家对话，之后玩家就可以使用"等待"功能了。操作方法是按下View键，和睡觉不同，等待并不会触发自动存档。之后待到天亮就可以了。



6. 跟着卫兵一路跑到外面就可以继续触发剧情，剧情过后玩家就需要想办法离开城堡了。离开城堡的方法有很多种，最简单的方法就是犯罪然后被卫兵发现，不抵抗直接投降，卫兵就会把你赶出城外。

7. 和守门的卫兵对话后玩家需要找到一套士兵的装备来伪装自己。如果玩家之前有跟Flitz对话拿到一些撬锁器的话，这里就可以直接上城墙然后立即右转，这个房间里有一个开锁难度为"Very Easy"的木箱，把木箱撬开后就能找到一套装备了。值得注意的是，这里会有一个卫兵在不停巡逻，等他走远后再开始撬锁。没有撬锁器的话可以在城堡里的商人处购买。



8. 换上装备后回去马棚取回自己的马（靠近后看到按键提示是Mount的就是自己的马），骑上马后就可以离开城堡了。虽然没有马也可以，但有马的话可以在接下来的任务里省去一点跑路的时间。



Homecoming

流程要点

1. 为了不杀人，路上遇到的几个土匪请全部无视掉，如果有把马带出来的话这里可以直接策马狂奔无视敌人。玩家回家的入口只有一个，那就是最北面的那个，其余入口都被封死了。

2. 沿着大路一直往上走就能找到父母的尸体。之后玩家需要找到一把铲子（Spade），此时仔细听能听到狗叫的声音，朝着狗叫的方向走就会触发剧情。



3. 口才好的玩家可以选择冲突选项来将NPC吓跑，对话失败的话就只能跟他打一场了。不过这货其实挺弱的，很容易就能将其打跑，然后就可以获得插在一旁的铲子了。

4. 最后回家，坟墓的地点在大树旁。触发剧情后会有一场必败的战斗，随便应付一下即可。之后还有一段幻觉剧情，朝着亮光的方向就行，跑错方向也没关系，系统会自动把玩家"拉"回来，另外路上遇到的敌人可以全部无视掉。



Awakening

流程要点

1. 醒来后第一件事是从旁边的木箱里把自己的装备以及道具给拿回来，如果玩家在之前没有拿到什么备用武器的话，玩到这里时玩家应该是手无寸铁的，所以还是老老实实推主线剧情吧。

2. 和屋外的NPC对话后会触发支线任务"The Good Thief"。鉴于这个支线任务难度并不算高，而且附带一个开锁教程以及解锁"磨坊"（Miller，可以无条件收购赃物的商人），因此触发这个任务总的来说是不亏的。



3. 准备就绪后就可以往城堡进发了，中途玩家会遇到卫兵的盘问，直接说服就可以了，要求的口才等级并不高。玩家的最终目的地是城堡的三楼，在那里玩家将会和 Sir Radzig 重逢。



-支线任务-

The Good Thief

流程要点

1. 完成这个任务可以解锁一些对实际游戏非常有用的功能，因此这里会特意给各位玩家讲解一下这个支线任务的流程。

2. 玩家首先需要找一个铲子，铲子可以直接在磨坊处找到。接下来玩家需要去的地方的西边山头的刽子手家旁边的墓地。挖坟后发现空无一物，此时就可以回去交差了。

3. 和 NPC 对话后会进入撬锁的教学，完成教学后就可以去实践了。值得注意的是，在游戏初期撬锁器是一个非常缺的消耗道具，因为游戏中很少商人会直接贩卖这个商品。建议在完成这个支线任务之前不要随便开锁以免撬锁器坏掉。



4. 潜入刽子手家中有两个办法，一个比较安逸的方法是直接和刽子手对话，在口才足够的情况下可以让其离开家，此时玩家就可以大摇大摆地入屋开箱了。

Train Hard, Fight Easy

流程要点

1. 不算上游戏一开始的那次小打小闹，本章算是正式的战斗教学关卡。除了基本的攻击以外，这次教学还会教导玩家如何防御以及回避。近战教学结束后就是弓箭的教学，射几箭后会触发剧情。



2. 和 Hans Capon 的“决斗”分两个部分：弓箭比试和剑斗比试。前者非常简单，虽然此时玩家的准头很差，但对手更差。本作的弓箭部分由于没有准星的缘故，瞄准会比较困难。玩家可以把箭头，或者把手左边一点的位置作为准星，在瞄准时稍微往上移一点，总的来说射一两箭就能出手感，实战虽然还差了点，但要打赢这个公子哥也够用了。



剑斗的难度就有点高了，拉开距离使用刺击是个不错的选择，不要贸然出手，体力打空然后被反击的话，很容易被直接一套连招带走一半 HP。

根据胜负情况的不同，这里会有不同的结果：两场都输的话画家会失去一部分的金钱；平手的话就什么都不会发生；两场都获得胜利的话就可以获得 Capon' hunting bow 作为奖励。

3. 回到城镇和二楼的 NPC 对话就能结束任务了，这个 NPC 会在早上 11 点后才会出现，别去太早了。

注：最后和 NPC 的对话中，选择第三个选项“Who can teach me to read？”后可以触发一个支线任务“Mightier than the sword”。任务本身非常简单，但完成后会赋予玩家读书识字的能力，以后就可以通过看书来提升技能了。



Keeping the Peace

流程要点

1. 在开始正式任务之前，玩家可以先去武器库里获取自己的装备：一套护甲以及一个木棍。对于目标为不杀人的玩家来说，木棍是一个非常重要的武器。在本作中，只有伤害类型为“Blunt”的武器不会杀死敌人（虽说如此，不停打还是会死人的）。

如果玩家遇到武器库里没人的状况，进去武器库然后等到 11 点到 19 点这段时间，他会很大几率重新出现。

2. 夜莺（Nightingale）的出现时间为 11 点到 19 点，和他对话后就可以开始巡逻了。一路上他会给玩家介绍城镇的各个功能设施以及现状。另外和他对话的同时还会触发支线任务“Courtship“，详情可参考下文成就 / 奖杯部分，笔者推荐通关后再来处理。在巡逻的过程中玩家需要紧跟着 NPC 移动。

当来到武器店前的时候，玩家会需要调解两个 NPC 之间的争执。不过实际上玩家随便选就可以，对剧情不会有太大的影响。



3. 骰子的玩法规则如下：

(1). 玩家的目标是达到指定分数，分数可以通过屏幕左上角的数字来确定。

(2). 玩家每次都会投出六个骰子，根据数字的不同，玩家所能获得的分数也不同。1 点是 100 分，5 点是 50 分，其余点数的骰子则需要同时投出三个同样点数的才算“有效”，分数则是点数乘以 100，例如 3 个 4 点，就是 400 分。但 1 点比较特殊，3 个 1 点就是 1000 分。

在同样点数的基础上，同样点数的骰子每增加一个，分数就会翻一倍，例如 4 个 4 点是 800 分，5 个则是 1600 分。

(3). 每次投骰子后就会开始判定，如果玩家投出的点数不是“有效”点数的话（不能获得任何分数），玩家的回合就会结束。如果“有效”的话，玩家就可以保留至少一个骰子（Hold die）来获得分数。然后就可以选择 X（再投一次骰子，骰子数量为“原有骰子数量减去保留的骰子数量），或者按下 Y 来结束回合并结算之前获得分数。

如果玩家选择再投一次，却在之后没有获得有效点数的话，该回合内的分数归零。

(4). 举个例子，玩家在第一次投骰子得出的点数分别为 :1、1、1、2、3、4，保留 1、1、1 三个骰子后获得的分数为 1000 分；然后选择再投一次，第二次的点数为 4、4、2，没有形成有效点数，玩家回合结束，该回合获得的分数是 0 分。相反，如果之前玩家在第一回合选择结束回合的话，获得分数就是 1000.



这里输赢对后续剧情不会有任何影响，之后玩家需要去敲响宵禁的钟。

返回酒馆后，玩家还需要和 Hans Capon 以及他的跟班打上一架，经过一段时间后会自动触发剧情，任务结束。

The Prey

流程要点

1.NPC 在早上 8 点才会出现，主线任务会在和他对话后触发。任务触发后有很长一段时间玩家都不能自由探索，因此在此之前请做好相应的准备。

2. 在跟随 NPC 的途中会触发一段对话，对话结束后玩家会自动瞬移到目标地点。然而如果玩家中途离开或者离 NPC 太远的话，玩家就需要自己跑到目的地了。鉴于玩家现在并没有属于自己的马匹，光靠两条腿跑这距离实在是有点太远了，建议玩家还是老老实实跟着 NPC 跑吧。



3. 从马鞍处拿来肉和酒并交给 NPC 后，睡到第二天黎明就可以开始打猎了。打猎需要的武器以及装备都放在了营地的木箱里，里面还有一些保质期无限的食物。

4. 接下来玩家要和 NPC 比试打猎，打猎的目标是兔子。胜负的数量标准是随机的，比较保险的数量是 3 以上。胜负对剧情没有影响，赢了的话能获得 35 块作为奖励。懒得打猎的玩家可以直接待机到下午 5 点，之后剧情会继续推进。

5. 追野猪的部分玩家是必定追丢的，之后玩家需要去寻找走丢的 NPC（野猪已经被人遗忘了）。NPC 的具体位置如下，所在地是一个敌人的营地。这里会有两个敌人，如果玩家是按照本文流程攻略一路走过来的话，这时应该还不懂暗杀（需要暗杀技能，暗杀技能需要潜行等级达到 5 之后才可以学习）。直接从背后击倒只能暂时地击晕敌人，选择潜行流的玩家需要动作快的同时还不能被敌人发现。



一个比较取巧的方法是在敌人还没反应过来的时候（敌人站起来到进入战斗需要一点时间），直接快速拔出武器干掉黑色护甲的敌人，这个敌人是带盾的，对于现在的玩家来说比较麻烦。剩下的拿弓箭的敌人就简单多了。目标是不杀人的玩家可别忘了将自己的武器换成伤害类型为“Blunt”的武器。



5，救出 NPC 后主角也获得了相应的奖励：一匹马。玩家终于拥有了可以快速移动的手段了，



■Mark



■Ginger

The Hunt Begins

流程要点

1. 这个任务会在完成上一个主线任务后自动触发。话虽如此，玩家选择不跟上 NPC 也是可以的。虽然会显示任务失败，但实际上对剧情不会有太大影响。当然，挨一顿骂那是无可避免的。

2. 玩家可以询问的 NPC 有四个，分别是：

Zora：玩家初始位置的附近，她是那个在尸体旁边哭泣的女人。

Jakub：Zora 面对方向的马坊站着一个满身鲜血的男子，那位就是 Jakub。

Mark：沿着血迹可以来到案发现场的北面，在马车旁坐着的就是 Mark。

Ginger：Mark 附近独自站在马坊前的红发男子。



■Zora



■Jakub

3. 四个 NPC 都对话一次后系统会提示玩家去探索北面的丛林，这里建议先回去开始位置给队长汇报一下工作。对话后队长会派一个跟班和玩家一起行动。

4.Mark 所在位置附近有一个坏掉的围栏，从那里出发一路跟着血迹穿过丛林，之后能在大路上发现另一摊血迹，调查后就可以继续触发剧情了。



5. 之后依然是跟着血迹走，当听到对话的声音时就可以停下了。目标为不杀人的玩家可以直接潜行过去把惟一一个还站着的敌人勒晕，另一个敌人会自己死掉，不用管他。或者借助跟班的帮助二对一解决敌人。战斗结束后，搜刮敌人尸体获得关键道具“Bloody hoof-pick”。

6. 最后回去依次和 Mark 和 Jakub 对话就算是完成这个任务了。同时下一个主线任务“Ginger in a Pickle”。



Ginger in a Pickle

流程要点

1. 玩家需要依次找到三个营地，顺藤摸瓜并最后找到Ginger的下落。这个任务同时会影响到成就/奖杯“Merciful”以及“Ginger”的获得，而它们两者是冲突的，追求全成就/白金的玩家请备份好相关的存档。追求不杀人的玩家请先把口才技能练到9或者以上后再继续任务。

2. 营地的位置不算难找，实际上玩家可以直接大地图上找到：一块空地、在河边、而且在树林中间，同时满足三个条件基本上就是营地的所在地。比较难找的是第二个营地，其具体位置可以参考下图。



3. 玩家在营地间的道路移动时很大几率会遇到“可疑人士二人组”，这里建议无视他们。不追求不杀人的玩家也可以在这里提前解决掉他们。

注意：第三个营地的NPC会要求玩家去解决掉附近的可疑人士（其实就是刚才那两个人）。追求不杀人的玩家需要口才达到9或者以上才可以通过撒谎来避免杀人。要不然就只能一战了，可疑人士的所在地可以参考下图。



4. 无论玩家选择何种方式，最后都能得知Ginger的位置。找到他并和他对话后就可以离开这里了，选项对剧情没多大影响，之后只要回去Neuhof和两位上司报告就可以了。

注意：如果之前没有杀死两位可疑人士的话，在这里玩家还需要跟Ginger撒谎才能让他开口，然后这样做就不能解锁成就/奖杯“Ginger”。要想解锁“Ginger”，玩家需要杀死可疑人士，然后在和Ginger的对话中选择“Just go there and see what happens”，回到Neuhof后等待一天时间后玩家就能在那里找到Ginger，和他对话就能解锁成就/奖杯。

Mysterious Ways

流程要点

1. 下一站玩家需要去的地方是Uzhitz。随便找一个NPC聊天就能得知Limpy Lubosh的所在地。不过其所在地其实也不难找，毕竟半个小镇的人都聚集在他家门前了。

2. 玩家实际上不需要调查凶案现场，和在场的执行官（Bailiff）对话，把所有的选项都选一次。再从围观群众随便找一两个人询问之后，线索会把玩家引到下一个人：一位本地的修士。顺便一提，在犯罪现场有一件防具“Ordinary tarred jacket”可以获得，属性还可以，没什么好防具的玩家可以“顺手牵羊”一下。除了防具，调查尸体的身体、头部、墙上的文字以及左边储物间锁上的木箱（easy）可以获得关于受害人更多的信息。不过不调查也不会对剧情有什么影响。



3. 和修士对话后他会以“职业操守”为理由拒绝透露更多受害人的信息。这里理论上是可以说服他的，但对于绝大部分玩家来说此时的口才并不足以说服他。NPC之后会让玩家晚上去酒馆找他。

注意：这个任务有两条不同的路线，每一条路线分别影响一个成就/奖杯的获得。目标为一周目白金/全成就的玩家建议在这里备份一个存档。下文会先说一说成就/奖杯“Sinner”的路线，同时也是比较容易的一条路线。

4. 晚上在酒馆和修士汇合并坐下后（晚上九点左右）会有一段非常长的对话，选项任意。直到出现“I'd say that's a good plan” 和“I'm not in the mood for boozing”时，选择前者。

一段长长的剧情后，玩家会解锁成就/奖杯“Sinner”。此时玩家需要代替修士来进行礼拜。由于喝醉的缘故，玩家的口才能力会下降2。建议玩家先学会技能Burgher（Main Level下的技能，需要等级6），提高自己的城镇区域的口才数值后再去触发这段剧情。礼拜的正确选项如下：

1.Begin the Sermon confidently
2.We are commanded to reject dissolute priests
3.Continue Harshly
4.To sin is human
5.Continue harshly
6.Try some quote to conclude

值得注意的是，这个选项只有在玩家口才达标的前提下（至少是8，实际上只需要6，然而由于玩家是处于喝醉状态，所有数值会自动减少2）才能成功。在口才不达标的情况下，即便全部正确也会任务失败。成功的话会自动触发下一个主线任务，失败的话就只能走另一条路线了。

走这条路线的话，无论成功还是失败，玩家都不能获得成就/奖杯“Virgin”。



5. 选择“I'm not in the mood for boozing”或者礼拜失败，玩家就会进入另一条路线。玩家需要去找到执行官。执行官就是那个之前在凶杀现场里的NPC，他的位置是随机的。白天他一般会在Scribe（教堂附近，靠近时地图会有提示），晚上则会出现在酒馆。和他对话后玩家需要回去Rattay一趟。



6. 回去Rattay并找到位于三楼的书记官（Scribe）后，他会要求玩家去帮他买一瓶“Embrocation”给他。药店就在楼下，直接购买一瓶就行。值得一提的是，查看犯罪记录需要读书识字的能力，关于这个技能如何获得可以参考上文的“Train Hard, Fight Easy”部分。不过不会也没关系，玩家可以让一旁的书记官帮你。


■药店位置

On the Scent

流程要点

1. 玩家的下一站是Ledetchko，和随意一个村民对话就可以得知目标父亲的所在地。

2. 除了目标父亲以外，还可以和位于澡堂的NPC对话。之后可以得知目标藏身地以及赃物所在地的情报，其中后者是一个支线目标。

要想得知赃物的所在地，玩家需要先和位于澡堂的NPC（Bathhouse wench）对话，赃物位置位于父亲所在地的后院角落的石堆附近。这里需要和NPC对话后才可以开挖，另外玩家还需要一个铲子才能完成目标。



3. 和两个NPC都对话一次并把所有选项都选过一次后，系统会指引玩家去找另外两个NPC：旅馆老板（Innkeeper）以及伐木工（Woodcutter）。这两个NPC所能提供的情报都是一样，玩家接下来需要从数个藏身处中找到正确的那一个。在前往目标点之前，请做好战斗的准备。

4. 正确的藏身处是B点，之后和NPC对话后就可以完成这个任务了。



My Friend Timmy

流程要点

1. 一开始的战斗中，追求不杀人的玩家可以直接扭头撒腿就跑。如果玩家动作够快，没有被敌人发现的话，很快就能甩开敌人。

2. 玩家需要找的NPC名叫Mirka，和她对话后再和她在磨坊后汇合。在对话中选择“Someone wants to kill him”就能成功说服她。之后会有四个敌人出现，口才够高的话（笔者当时的口才能力为9），选择“He's in Rattay”就能把其中三个敌人骗走。等他们走远后再把剩下的那一个敌人勒晕就可以离开这里了。



3. 然而玩家还有另一个办法，那就是直接告诉他们Timmy的位置（第四个选项）。这样做的话之后只需要等他们“处理好”Timmy后就能得到一笔报酬，而且还能得知敌人营地的位置以及获得进入的允许，这会给下一个任务带来极大的便利。

4. 目标为不杀人的玩家请注意，在和Timmy对话的过程中，最后必须选择“I won't tell”。要不然会强制触发事件，玩家必须杀了Timmy才可以继续剧情。

5. 最后回到营地和Sir Radzig报告就行了，对话过后触发下一个主线任务“Nest of Vipers”。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

Nest of Vipers

流程要点

1. 这个任务的完成度关系到下一个主线任务的难易度，对于目标为不杀人的玩家来说非常重要。与此同时，玩家完成任务的方法也有很多种。以下攻略是以不杀人、支线目标全部完成的路线为准。

2. 在开始任务前，最好找到一套库曼人（Cuman）的装备，头盔必须是能遮住脸的。当然，如果是照着本攻略玩的话，找不到其实也没关系。另外还需要获得4瓶毒药（Poison），这个道具可以在Samopesh（就在玩家现在所在地“Merhojed”的西南面）西边森林里的草药师处买到。最后把自己身上大部分装备都放在马上，例如盔甲、头盔什么的，甚至连武器都可以不拿，尽可能减轻身上的负重。

3. 玩家需要按照提示一步步地在森林里找到标志物并最后找到营地，比较简单的路线是沿着路一直走，遇到分岔路就转左。当然，玩家直接找到营地就可以省去之前所有的步骤。土匪所在地“Pribyslavitz”的具体位置可以参考下图。



4. 营地附近有很多敌人在巡逻，但他们并不会主动攻击玩家。只有在玩家被发现后还不逃离，或者太过靠近敌人后才会攻击玩家。

玩家需要侦查的地点有很多，但实际上只要绕着营地外围转一圈就可以了。由于不需要进去营地，因此这一步非常轻松。

另外玩家还需要破坏营地。破坏营地的方法有两个：给食物下毒以及破坏弓箭。前者的安全系数较高，对准锅长按A键就可以给食物添加东西，选择Poison即可。北边营地以及西边营地各两个，玩家只要确定下毒过程中不要被敌人发现就可以了。下毒可以减少下一个章节敌人的数量。

破坏弓箭就难多了，其难点在于玩家几乎很难在破坏弓箭的同时不被发现，弓箭一旦着火，敌人就会立即过来查看。和食物一样，弓箭同样是两个营地各两个。建议先下毒再破坏弓箭，下毒完毕后推荐手动存档以防万一。

不幸被敌人发现的话直接开溜就可以了，骑上马的话敌人几乎不可能追上玩家。另外无论玩家采取哪一种方法，都推荐在晚上实施。晚上敌人的视野会受到影响，而且巡逻的敌人也会更少。



5. 潜入的方法有两个，一个是找到一套库曼人的装备，比较简单的方法是引一个敌人过来（接近他们然后走开）然后勒晕他，把自己的装备全部脱下来换上敌人的就可以大摇大摆地走进去了。中途会有敌人过来盘问玩家，三个选项都可以随便选，但只能选一次，下一次采取同样的回答会被直接看穿。



6. 另一个方法需要玩家在上一个任务中选择出卖Timmy的位置，之后玩家来到营地就可以被当成客人迎进营地。进入营地后不要和Morcock对话，而是开始探索营地。虽然NPC会不停提醒你不要乱走，但不会触发战斗，玩家可以非常安逸地完成侦查以及破坏工作。当然，玩家在“搞事”的过程中，还是不能被敌人发现。

笔者建议完成一切工作后立即离开，不需要和Morcock对话。因为对话后会触发剧情，整个营地的敌人都会开始攻击玩家。

7. 回去和Sir Radzig报告，在报告的过程中，根据玩家之前侦查的完成度高低，对话会有一些变化。最关键的问题有两个，分别是“I tried to count them”以及“Their arms and armor”，前者选择“There's a lot of them”，后者选择“They're well positioned”。

之后玩家还需要和Sir Divish对话以获得增援。开始对话前请做好以下准备：最好的盔甲和近战武器、伤害最高的弓和箭，准备好之后就对话并触发下一个主线任务了。

Baptism of Fire

流程要点

1. 目标为不杀人的玩家在这部分要做的事情非常简单：举起你的盾牌，然后站着不动就可以了。敌人的第一条防线非常脆弱，很快就会被友军攻陷。在推开堵住营地的马车后，先不要急着进入营地，在营地入口的左边有一堆稻草，点燃它后就可以让上方的弓箭手攻击无效，然后找个安全的地方躲起来就可以了。



2. 营地的敌人解决后，友军会开始进攻教堂。当上方的敌人解决得差不多后立即冲上营地，因此很快下方的敌人会冲上来反攻友军。玩家如果落后友军太多的话很容易会被前后夹攻。

3. 消灭完前来反击的敌人后会触发剧情，然后就是本作的第一场可以称之为 BOSS 战的战斗。Runt 是本作中其中一个比较强的敌人，近战一对一的话没什么好说的，其对付方法和其他敌人一样，只是他的技术更好而已，玩家需要多依靠完美防御以及连招才有机会对其造成伤害。

然而还有另一个方法可以很容易地解决他，那就是利用弓箭。由于 BOSS 并没有戴头盔的缘故，利用弓箭击中其头部是可以将其一击必杀的，玩家只需要一点点运气以及技术而已。打不中也没关系，利用 Better Piercing Arrows 攻击其身躯也是可以的。接下来玩家要做的就是绕着场景后方的柱子跑，等 BOSS 的攻击硬直出现后就拉弓瞄准射击。在这个过程中玩家需要时刻注意自己的体力槽，在拉弓的同时注意预留体力用来和 BOSS 拉开距离用。



4. 在完成这个任务后，在玩家的统计中，杀害的敌人数量会加 1，但 Runt 本身并不算在不杀人成就 / 奖杯 “Merciful” 中，因此玩家无须担心。

Questions and Answers

流程要点

1. 在正式开始任务前，玩家请确保身上已经带齐了以下这些药草以及素材，它们分别是：

2 个 Thistle
1 个 Valerian
1 个 Charcoal

前面两个可以直接在草药商人买到，最后的素材可以在铁匠处买到。另外还必须要解锁读书的能力。

2. 到达 Merhojed 后和任意一个村民对话就能获得信息，将所有的对话选项都选一次后就可以继续前进了。玩家的下一个目标是 Matthias，和他对话后能够得知关于袭击的更多情报。

3. 和 Melichar 对话后会自动触发支线任务 “Pestilence”。除了和主线任务相关以外，这个任务关系到成就 / 奖杯 “Plague Doctor” 的获得。值得注意的是，这个任务是有时间限制的，强烈建议玩家触发后尽快完成。

4. 接下来玩家需要去寻找并查看村子里的五个病人，他们所在的屋子门上都画上了白色的十字架，玩家可以借此来确定他们的位置。不过实际上玩家跳过这步也没关系，并不会对后续剧情有任何影响。玩家此时可以直接去 Sasau 依次和 Johanka 以及 Nicodemus 对话。必须注意的是，和 Johanka 对话时注意不要选多余的选项并触发支线任务 “In Gods Hand”，这个支线任务是有时限的，一旦触发的话建议完成这个主线任务后立即补完这个支线。当然，你也可以在这个任务之前提前完成任务。

5. 接下来的对话中依次选择 “There's a plague……”、随意、“About half……”、“All the animals”、“I know”、“I can read”、“Where do we start?”。

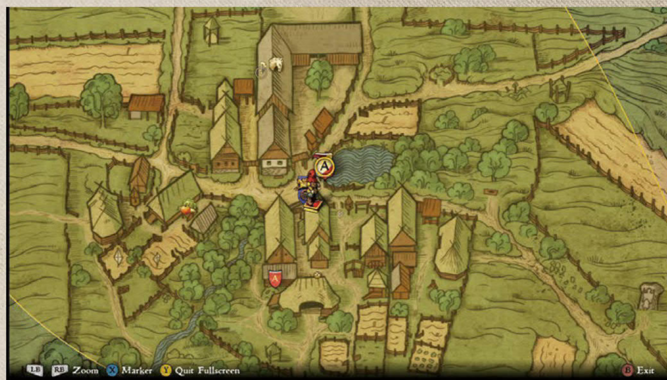
之后阅读入门后左边的书，把整本书重头到尾翻一遍后和 NPC 对话，选择 “I know what ails them”、“Poisoning from Water”、“I can help”、随意。之后玩家需要自行调和出药水。



6. 炼金的方法可以参考上文系统部分，这里建议玩家手动存一个档以防万一。具体的步骤如下：

（1）查看左边的合成书，翻到 “Merhojed Remedy” 那一页，长按 A 键将材料放在架子上；
（2）加水（左上架子最左边的瓶子）
（3）加两个 Thistle
（4）按 LT 键开始加热，加热的同时按 RT 使用沙漏。沙漏倒完两次的时间内保证火不要熄灭。
（5）加一个 Valerian，按一次 LT 加热，之后等待火焰自然熄灭
（6）加入 Charcoal
（7）利用 Phial，将药剂倒入瓶中。

7. 拿着药回到 Merhojed，将药品交给村里面的病人。病人的位置如下：



1.Straw's wife
2.Bedrishka
3.Daniel
4.Vincent
5. 主线任务要求玩家审问的囚犯

给完药后系统会提示任务完成，之后只需要等待数天让药物见效就算完成任务了。如果玩家是严格按照本文攻略跑的话（能够阅读、找出病因并制作药物、治疗所有病人），任务结束后就能解锁 “Plague Doctor”。在此之前，我们可以先回到主线上。

8. 治疗完最后的囚犯后，玩家需要等待 6 小时左右。然后会触发剧情，接着玩家选择说服的对话选项即可。事件结束后和囚犯对话就会自动回到 Rattay，最后和 Sir Radzig 对话就可以结束任务了。



All that Glisters

流程要点

1. 在开始这个任务之前，最好保证自己的口才能力在 13 或者以上，这样做可以避免很多麻烦。

2. 来到 Rovna 北面的森林并找到被伏击的车队后，沿着血迹一路往北走就能发现一个营地。说服 NPC 后继续前进，在营地的尽头和 Borya 对话后，玩家需要口才达到 8 或者力量达到 11 才能成功说服他交出钥匙。打开木屋的门进去后和 NPC 对话，把所有的对话选项都选一次后会触发剧情，玩家需要追击迷之骑士。



3. 此时玩家需要立即上马追击，骑上马后直接撞过去就可以让他停下来。之后玩家需要和他来一场一对一的对决。和之前对付 Runt 一样，这里依旧推荐利用弓箭来解决他，树林的地形还是非常适合用来和他绕圈的。

4. 追不上其实也没关系，系统会提示玩家前往 Sasau 的旅馆处“守株待兔”，到达旅馆后等个一天就能发现他。和他对话后他会约玩家在池塘见面，之后的流程和追上他的一样，玩家同样需要和他来上一场决斗。

无论玩家的目标是否是不杀人通关，这里都不推荐下杀手。NPC 会在 HP 下降到一定程度后直接投降，此时和他对话就可以继续剧情。



5. 回去和 Tobias Feyfar 对话后返回 Sasau 找到 Master Fresco，他同样位于 Sasau 的旅馆，一般会坐在一楼里面喝酒。

6. 之后前往修道院，和二楼的 Overseer's hand 对话，在口才达到 10 或者力量达到 12 的情况下可以成功说服他，然后玩家就可以继续去找下一个线索了。说服失败的话系统会指引玩家去找另一个 NPC，在那里玩家会接到一个支线任务，完成后才可以继续剧情。

7. 最后的线索会把玩家引到 Florian 身上，和 Overseer's hand 的情况类似，在口才 8 以上的情况下可以说服他，要不然就只能去完成支线任务“Damsel in Distress”了。

8. 去动身寻找 Rapota 建议玩家先存个档。Rapota 是一个穿着黄色衣服的剑士，他的位置是随机的，但清晨时他会在市场区域（也就是 Florian 家外面那一条大道）乱逛，或者坐在市场旁的酒馆里喝酒。和他对话后触发剧情，他会立即撒腿就跑。

追上他的方法非常简单，他会试图上马逃跑，在上马前他会停下来，此时直接撞上去就可以了。追丢的话建议直接读档重来。



9. 在继续剧情之前，先回去酒馆找之前的迷之骑士“Ulrich”，和他对话后就能获得他的协助，这会让玩家接下来的流程轻松不少。

注意：追求不杀人的玩家请注意自己的口才是否已经达到 13，没有达到 13 却请求 Ulrich 协助的话会导致接下来的剧情中玩家不得不杀死 Ulrich！

10. 和“Ulrich”对话后会自动瞬移到目的地，之后只要看 NPC 表演就可以了。正常情况下该处的守卫会吓得直接撤退，玩家甚至不需要拔出武器。



在坑道尽头会触发剧情，玩家需要口才达到 13 才能说服 Ulrich，要不然就只能和他来一场死斗了。如果 Ulrich 没有陪同玩家的话，这里还会有一场 BOSS 战。BOSS 的攻击力非常可怕，玩家需要保证自己的躯体防御力有 20 以上。推荐的打法依然是拉开距离用弓箭射，场景的左边有个木墩，玩家可以用它来和 BOSS 绕圈。

11. 最后剩下的都是一些 NPC 对话和跑腿，这部分的选项可以随便选，对剧情不会有太大的影响。

If You Can't Beat'em

流程要点

1. 这个章节有三条不同的路线，其中 Miller Simon 的路线会自动触发一个支线任务“Thick as Thieves”。这个任务要求玩家偷窃三个东西，对于开锁以及潜行技能有一定要求，非常麻烦。已经提前完成这个支线的玩家可以自动完成这个主线任务，其余两条路线就不需要理睬了。

2.Bailiff 的路线是三条路线里最简单粗暴的，玩家只需要打上几架就可以了。和 Tanner 对话后玩家需要赶走几个流氓。和他们的头领“Punch”对话后不要选择那个口才选项，这个选项虽然可以让玩家赚点

小钱，但过几天后他们会卷土重来，玩家依旧需要答应他们。

玩家需要按顺序在一对一格斗中战胜他们，最后再打赢 Punch。本作格斗的窍门非常简单，那就是在精力槽清空之前对着 NPC 往死里打，在差不多清空的时候就停手，留下一些精力来进行防守。NPC 虽然会挡下玩家的大部分攻击，但最后会因为精力槽清空而被迫挨上一两拳。Punch 的攻击力和其他几个人类似，但血条很长，玩家需要和其耐心周旋。



3. 如果玩家有学会 First Aid 技能的话，第三条路线（Johanka）是最简单的。玩家需要完成支线任务“In Gods Hand”，这个任务的大部分步骤都可以通过钱和口才来解决，玩家需要做的事情有很多，以下将逐个说明。

Insomnia：和失眠症病人对话后再和 Brother Nicodemus 对话就能获得 Lullaby 的配方，利用炼金台调合一瓶就行，当然玩家也可以直接在澡堂购买。

Hans from Skalitz：给他 10 个绷带，伤者聚集的屋子里就有很多，还是不够的话可以从 Brother Nicodemus 处购买。

成功完成三个目标后 Custodian 会登场，此时千万不要自作聪明选第二个选项，要不然会被扔进大牢。之后再和 Custodian 对话就能获得补给（说服需要 14 以上的口才，或者给 150 块钱），目标达成。

Philip from Skalitz：需要完成支线任务“A Man of the Cloth”并获得 Artemisia 的配方，调合完成后交给 NPC。值得注意的是，这个步骤有时间限制，时间过久了该 NPC 会死亡。

Quarryman Semek：对话后把药草“Comfrey”交给他，这是一种紫色的药草，最简单的方法是直接从 Brother Nicodemus 处购买。

The villager with a broken leg：要想成功救助这位伤者，玩家需要学会 First Aid 技能，要不然就只能杀死他了。值得一提的是，这位同样也是这个章节里玩家需要寻找的 NPC。治疗完成后再和他对话就能得知任务所需的情报。



除以上这些目标以外，玩家还需要打猎获得兽肉后交给 Johanka。数量虽然多，但不要求品质，玩家不需要担心食物保质的问题，直接塞给她腐肉也是可以的。完成上述目标的其中三个就算是完成支线任务。

4. 言归正传，无论玩家选择哪条路线，最后玩家都需要在晚上来到教堂。调查祭坛后触发事件，玩家需要答应潜入修道院并暗杀 Pious 为代价来博取敌人的信任（选择倒数第二项）。最后捡取教堂门前地上的钥匙就可以开门离开这里了。



Poverty, Chastity and Obedience

流程要点

1. 接下来玩家需要想办法混进修道院。这里建议玩家先回 Rattay 一趟跟 Sir Radzig 报告一下状况，然后将身上所有值钱的装备以及道具都保存在家里的木箱里，顶多就需要留点便宜的衣服以及几个保存药剂就行。

2. 在 Sasau 的酒馆里可以找到 Karl，这位不想去修道院的少年同意了主角亨利代替他混进修道院的计划，前提是亨利得帮忙拜托他那个烦人的护卫。口才达到 10 以上就能说服他，当然玩家也可以直接从后面勒晕他，从他身上可以搜刮到重要道具“Monastery entry writ”，之后立即撒腿逃离守卫的追捕即可。

3. 说服成功的话玩家就要和护卫赌骰子，胜负并不会影响剧情的发展。之后再和 Karl 对话，任务目标就会变成偷走护卫的钱包以及“Monastery entry writ”。方法也是非常简单，护卫之后会上去旅馆二楼尽头房间睡觉，静悄悄地进去，然后按 LT 将其击晕，搜刮并获得关键道具后就可以离开了。



注意：在进入修道院后玩家会暂时失去所有的装备以及道具，然而游戏存在着恶性 BUG，暂时失去的东西本来会存放在一个特定的箱子里，由于 BUG 的缘故，这些东西会消失或者标记为赃物（Stolen），因此强烈建议玩家全身脱光再继续流程。

4. 玩家需要口才 12 以上或者力量 4 以上才能蒙混过关，之后换上修道服就算是完成任务了。另外在玩家完成下一个任务之前，玩家是不能自由探索的。

A Needle in a Haystack

流程要点

1. 在修道院的部分有很多需要玩家注意的地方，笔者建议玩家在这部分流程里严格按照任务要求，不要乱走或者击晕 / 杀害 NPC，要不然很容易会被赶出修道院导致任务失败或者引发各种奇奇怪怪的 BUG。不幸被赶出修道院的话建议读档，要不然玩家就需要潜入到修道院里执行任务，其难度之高可想而知。

2. 在分辨出目标并完成任务之前，玩家需要严格遵守修道院的日程，要不然会受到惩罚甚至是赶出修道院。一天的日程如下：

早上 4 点：开始礼拜，在此期间玩家必须留在大堂里。如果想溜出去也可以，但不要被其他人发现。

早上 6 点：早饭时间，在此期间玩家必须留在饭堂。

早上 8 点：调合药剂，玩家需要前往 Refectory（位于一楼），和 Brother Nevlas 对话后开始工作。工作内容为调合药剂，所需的材料可以在旁边房间的木箱里获得。药剂调合失败会受到惩罚（失败第一次并不会），缺席也会受到惩罚。不过想避免惩罚也很简单，不要被 Brother Nevlas 逮到就可以了（避免和他正面接触）。

早上 12 点：在图书馆工作，图书馆位于修道院的二层，和 Brother Librarian 对话后开始工作，玩家需要照着右边的文章来从中选择文字相同的段落，需要“照抄”的内容全都是第一段第一句才开头。和调合药剂类似，失败会受到惩罚（失败第一次并不会），缺席也会受到惩罚。而避免惩罚的方法是不要和 NPC 接触。

下午 4 点：下午礼拜，流程和早上的礼拜一样。

下午 6 点：晚饭时间。

晚上 7 点：长达两小时自由时间，同时也是探索修道院的最好时机。

晚上 9 点：睡觉时间。在不被发现的前提下，玩家可以趁这段时间探索修道院。如果觉得能见度不高的话，地下室里有火把。

3. 不过实话实说，虽然看似很复杂，但只要玩家知道事件的触发顺序，玩家很快就能完成任务并离开这个鬼地方。不过还是建议玩家多逗留一会并完成支线任务，提高声望再离开。详情可参考下文成就 / 奖杯部分的“King Charming”。

4. 进入修道院后 Antonius 会过来迎接玩家，这里可以拒绝他的请求，答应的话他会领着玩家介绍修道院的设施，说实话意义不大。直接选择拒绝并立即再次和他对话，依次选择“Tell him about the search for Pious.”、“I want to find him and kill him.”、“Please don't tell him anything.”。

5. 对话结束后立即快进到吃饭时间（如果时间不对的话请严格按照上述的日程表行动）。随便找个空座位坐下吃东西就会触发事件，玩家会中毒并晕倒。

6. 之后 Antonius（其实就是 Pious）会和玩家对话。依次选择“What deal?”、“I agree”、“Alright. Let's do it your way.”、“What will you do?”、“Where can I find blood in the monastery?”、“What do I need the keys for?”、“I know everything I need to know. I can get to work.”后，Pious 决定和玩家一起行动并逃出修道院。

7. 玩家需要的两个东西都能在饭堂后方的厨房找到。厨房本身是一个非常安全的区域，玩家在吃饭期间直接溜进来也不会出现任何问题。进入厨房后往前走，穿过一个房间后，在左边的桌子上可以找到一张纸，互动后就可以放着不管了。继续往里面走就能进入储物室，在最里面架子的三层可以找到 Monastery Key，这条钥匙可以打开修道院所有的门锁，不过现在先不要急着拿。



调查之前的“Paper”能获得关键道具“Goatskin filled with blood”。万事俱备后就可以去找 Antonius 了，找不到的玩家可以在集体行动时（礼拜或者吃饭的时候）再去找他。对话过后在下午 6 点时在宿舍外面和他汇合就可以逃出修道院了。值得注意的是，在这个过程里注意不要被关进禁闭室，要不然身上的道具会被全部没收！



推荐的顺序是先找“Goatskin filled with blood”，当这个道具准备就绪（一天时间后），趁着晚饭时间潜入厨房把两个道具都拿到手。中途如果被警告多次就故意违反规矩被关进禁闭室，出狱后再将道具回收以免被没收。然后和 Antonius 对话后回宿舍睡觉存档，最后再逃出生天。和 Antonius 对话后，如果时间是晚饭前，建议直接来到汇合地点直接蹲着，这里除了自由时间外不会有任何人来，在这里待到接近 6 点，然后再等一会 NPC 就会出现。



8. 最后玩家还需要作出抉择来决定 Pious 的命运，目标为不杀人的玩家请自动忽略最后一个选项。本攻略选择放他一马，获得道具“Strange die”

The Die is Cast

流程要点

1. 如果玩家之前如同上文所提到的那样放过 Pious 一马（或者杀掉他），玩家都能获得道具“Strange die”。来到汇合地点并点燃篝火后会触发剧情，选择第一个选项展示骰子就能安然无恙并得知敌人的位置。

如果玩家选择将 Pious 绳之於法或者杀掉他后没有搜刮尸体的话，这里敌人会立即翻脸，玩家需要快速逃出这里。



How should I know? The world's full of idiots.

2. 值得注意的是，虽然已经逃出修道院，但这里依然建议玩家不要回收之前存在箱子里的东西，继续穿着你的修道服吧。

3. 如果玩家是按照本文路线走的话，此时已经知道敌人营地“Vranik”的位置。走另一条路线的玩家可以参考下图来确定营地位置。建议从 Ledetchko 南边出发，有一条路可以直通敌营。



4. 回去跟两位上司报告后就可以轻装深入敌营了。没有“Strange die”的玩家也可以借助口才（2 以上）来强行通过入口的检查。

5. 玩家可以在营地里四处乱逛，值得留意的地方有东边一面塌掉的围墙。记住这个地方，之后玩家需要从这里逃出生天。

6. 和营地最北面的指挥官 Erik 见面后，玩家需要和老伙计（游戏序章教导玩家战斗的 NPC）来一场战斗，之前的对话选择“I don't know you”。战斗随便应付一下就行，对方是不会打死玩家的。之后再和 Erik 会触发事件，玩家会被抓并丢失所有的装备。



7. 在序章里和玩家抢铲子的 Zbyshek 救了玩家一命。按照正常打法，玩家首先需要找到钥匙并打开 Erik 之前待的屋子取回自己的装备。出帐篷后留意左边拿着火把的敌人，趁其不注意溜到左边的废屋里。在里面会有一个木箱，里面有一个撬锁器。

拿到撬锁器后原路返回，牢房右边就是到 Erik 的屋子，打开门锁（Very Easy）后进入，在桌子上能找到“Erik's trunk keys”，房间里有一个锁着的木箱，打开后就能取回自己的装备。拿不回来也没关系，完成接下来的主线任务并征服这个营地后也同样可以回收回自己的装备。

8. 然而玩家如果是按照本文打法一路过来的话，此时身上应该空无一物。那么接下来就简单多了。出牢房后立即开始奔跑，出了上方营地后立即转左沿着墙壁跑，跑到刚才围墙的缺口处并按 A 就可以逃出营地。

之后继续狂奔，不要走大路而是直接进入树林。等到屏幕上方两把剑的图案不再相交后（敌人找不到玩家）时就蹲下，然后慢慢蹲着远离营地。由于玩家身上空无一物，因此跑步速度极快且没有声音。担心看不清路的玩家可以去设定菜单将画面亮度调高。



9. 和 Zbyshek 的对话中选择“A deal's a deal.”可以避免战斗。对话结束后，玩家会传送回 Rattay，之后的对话中选择“He deserves a reward. He saved my life”就能饶 Zbyshek 一命。本章结束，下一个主线任务“Payback”也会自动触发。



Payback

流程要点

1. 章节开始后，玩家所处的房间里会有一个木箱，木箱里放着之前玩家存下的装备以及道具，赶紧装备上吧。和队长（Captain Bernard）对话后还可以获得一套新装备，没有好装备的玩家不要错过这个机会。一切准备就绪后就能前往 Talmberg，和 Divish 对话后就能出发攻城了。

2. 之后的攻城战就非常简单了，因为本文追求的不杀人路线，因此玩家可以举起盾牌然后站在一旁围观队友战斗就可以了。进入营地后甚至可以无视敌人一路往里面冲，冲到指定地点就能继续触发剧情。战斗结束后别忘了搜刮一下战场，没有回收自己装备的玩家也别忘了自己的装备。

在 Erik 的屋子里找到“Letter from Vranik”，完全搜刮完毕后和 Divish 对话就会立即触发下一个任务。



Out of the Frying Pan

流程要点

1. 这个章节非常短，和 Captain Bernard 对话就能开始支援 Talmberg 了。城中的混战要点和之前类似，追求不杀人的玩家同样只需要看着队友表演就可以了。

2. 结束战斗的方法也非常简单，战斗开始后立即往后走，那里有一个塔楼，和里面的开关互动后就能触发剧情，战斗就会立即结束。下一个主线任务“Night Raid”就会立即触发。



Night Raid

流程要点

同样是非常简单的一个章节，由于剧情缘故，这次营救注定是一次埋伏。最简单的方法是故意被敌人发现然后返回原处，这样就能触发剧情然后结束章节。硬要潜入的玩家强烈建议换上黑色的轻装，让自己潜入相关的数值尽量高一些。在潜入的最后玩家还需要搬着受伤的 Hans Capon 逃离这里。营救是否“成功”对后续剧情不会有任何影响。




Siege


流程要点

1. 这是一个非常漫长的系列任务，玩家需要完成很多支线才能完成整个任务，中间甚至还掺杂了两个主线任务。完成所有支线任务可以解锁成就 / 奖杯“Talmberger”。



2. 首先玩家需要分别和 Captain Robard、Master Feyfar、Quartermaster、Sir Divish 和 Captain Bernard 对话。他们会给玩家提供一系列的任务，分别如下：

Quartermaster

玩家需要找到肉以及啤酒。前者可以在各地的屠夫（Butcher）处买到，肉的种类以及品质不限，只要 30 个就可以了。后者只能在“Inn in the Glade”买到，具体位置可以参考下图。另外玩家还需要至少 16 口才才能说服他。口才不够的玩家可以去澡堂购买药水“Bard Potion”，这个药水可以提高玩家 5 点口才。两个都完成后就可以回去交差了。

买沥青的任务非常简单，如果玩家之前在任务“Ginger in a Pickle”选择帮助柴火工的话，这里他们会立即答应玩家。不过没帮也没关系，玩家依然可以通过花钱来解决问题。



Sir Divish

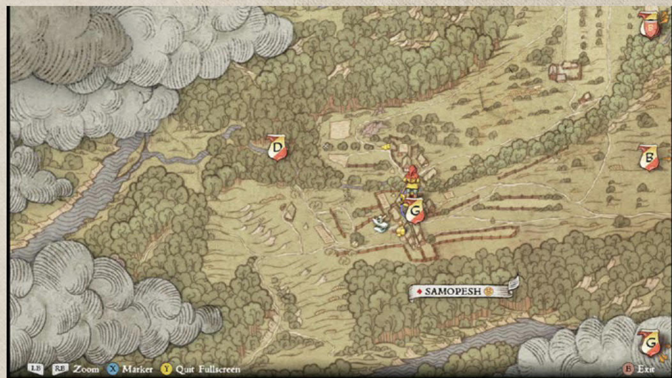
Sir Divish 需要玩家去帮他找一个医生和神父。如果玩家是按照本文流程一路走过来的话，这个支线任务可谓是毫无难度。医生人选是位于 Sasau 修道院的 Brother Nicodemus，在完成支线任务“In God's Hands”后，他会立即答应玩家。

神父就有点麻烦了，人选有两个，Father Godwin 需要玩家帮助他后才会答应（本攻略所走的是没有帮助他的路线），要不然玩家就需要 16 口才才能说服他了。另一个人选是 Priest Simon，玩家需要完成““A Man of the Cloth”后才能招募他，这个任务能在 Rovna 处的 NPC（那个地方只有一个 NPC）那里触发。

Captain Bernard

只有一名草药师能够提供玩家所需的药水，而她位于 Samopesh 西南面森林。玩家需要和她的好感度达到65以后才会答应玩家的要求，除此以外玩家还需要以下的素材：60 个 Mint、30 个 Valerian 和 6 个 Wormwood。

这些东西可以很轻易地在药草师处买到，玩家也可以直接去采集。数量要求最多的 Mint 可以在修道院北面的一个花园里采集到一部分。至于草药师的好感度就只能通过讨价还价（Haggle），然后故意让她占点便宜来提高好感。



Master Feyfar

Master Feyfar 的任务是这么多任务中最麻烦的一个，接到这个任务的同时会触发主线任务“Rocketeer”。详细流程可以参考下文。

3. 正如上文所提到的那样，这个任务非常长，直到玩家完成“Rocketeer”、“Cold Steel, Hot Blood”、“Family Values”后，再和 Sir Robard 对话后才会完成这个系列任务。

Rocketeer

流程要点

1. 在这个任务中，玩家需要将 Konrad Kyeser“赎”出来。来到 Konrad Kyeser 的屋子前，和门卫对话利用口才可以非常简单地入屋了。

2. 赎人的方法有两个，第一个是将 Master Karel 身上用来支付薪水的 50 块给偷过来。“偷钱”的方法同样有两个，一个是直接偷，推荐的方法是深夜溜到他家里然后趁其睡觉时把钱偷过来，另一种是靠赌骰子，他会在傍晚时间呆在 Sasau 的酒馆，和他对话后就可以开赌了。无论玩家使用哪种方法，最后玩家都需要花 500 块才能让他放人。



Master Karel 的家，木箱在二楼。

3. 另一个办法是伪造一张离职证明，路线和偷钱是一样的，只不过这次不偷钱而是偷钥匙而已（钥匙同样是在 Master Karel 身上）。然后打开一旁的木箱，将“Karel's commission”偷出来。再和 Kyeser 对话并找书记伪造一份就可以了。最后别忘了将“Karel's commission”物归原处。必须注意的是，采取这种方法的玩家在偷出证明后必须尽快完成伪造并放回原处，要不然会被 NPC 发现。

4. 无论玩家采用哪个方法，在犯罪的过程中都不能被 Master Karel 发现，要不然的话玩家就只能强行把 Konrad Kyeser 勒晕然后从修道院里搬出来了。

5. 为了解决想暗杀 Konrad Kyeser 的刺客，玩家要做的就是找一身黑色衣服穿上并埋伏在 Konrad Kyeser 家右边的仓库里。刺客会在午夜后出现在门前，此时上去跟他对话就可以让他撤退了。不追求不杀人的玩家也可以直接解决他。

顺便一提，如果玩家选择放过他的话，这个人会在之后再执行一次刺杀，不过这次他面对的就是 Talmberg 的众多守卫了。



Cold Steel, Hot Blood

流程要点

1. 在完成“Rocketeer”几天后会触发事件，投石器建造完成，玩家“试射”完毕后再过一两天就会触发主线任务“Cold Steel, Hot Blood”。准备完毕后和 Sir Divish 就能开始任务。

2. 一开始埋伏的时候，玩家可以趁机喝几瓶强化药剂来强化自己，正式开战后可就没机会喝药了。追求不杀人的玩家可以一如既往地看队友表演，在这个章节里友军的实力还是远远超过敌人的。战斗过了一会后 Sir Divish 会从另一边带领援军夹攻敌人。

3. 第一场战斗结束后，玩家可以趁机喝药回复一下。跟着队友一路跑，中途队友会分几路行动，玩家只要跟着朝投石器方向前进的队伍跑就行。投石器附近的敌人很少，很快就能结束战斗。



Family Values

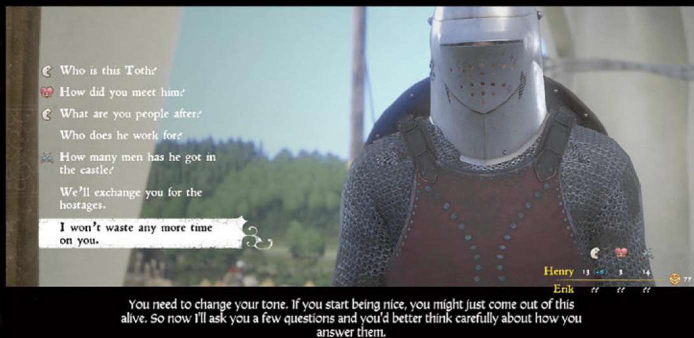
流程要点

1. 强烈建议玩家在这里备份一个存档，然后尽可能地提高自己的口才、魅力以及力量。如果 Rattay 声望太高的话，就去那里杀一两个平民并故意被抓进牢房。这一切都关系到成就 / 奖杯“Freud”，获得成就 / 奖杯后再读档即可。

2. 这个章节非常短，玩家只需要来到帐篷和 Erik 对话即可。成就 / 奖杯“Freud”需要玩家成功完成四个对话选项（前四个）。在初始版本里，这里只需要玩家的口才达到 16 以上就能成功，然而后续版本更新后，这里同时需要玩家三个能力都非常高才能成功。

Erik 的三个能力分别为：12、10、13，玩家大部分卡的能力会是魅力以及力量。力量只能通过战斗或者在游戏初期和 Captain Bernard 练武才能提升，当然玩家也可以通过药剂“Artemisia Potion”来提升。魅力则可以通过换上衣服、带上一些花（需要学会 Herbalism 的技能“Flower Power”）或者去澡堂洗个澡来提升。

这里有一个疑似 BUG，玩家的力量即便达标也不能成功。解决这个 BUG 的方法是尽可能地降低自己在 Rattay 的声望。



You need to change your tone. If you start being nice, you might just come out of this alive. So now I'll ask you a few questions and you'd better think carefully about how you answer them.

An Oath is an Oath

流程要点

1. 再一次试射成功后玩家需要等个两天才能开始最终战。建议玩家做好准备，这将会是一场硬仗。



2. 和 Sir Divish 对话后就可以开始攻城了。首先玩家需要和队友一起清理城墙上的弓箭手，这部分战斗非常轻松，敌人多是一些弓箭手，防御力较低，很快队友就能解决他们，玩家只需要注意不要被敌人盯上或者围攻就好。Captain Bernard 本身是无敌的，因此战斗全交给他就好。

3. 中庭的战斗难度非常高，敌人数量多而且装备精良。除了 Captain Bernard 以及 Hans Capon 外的其余队友很快就会全灭。虽然他们两人都是无敌的，但在被敌人不断攻击下他们会被打出硬直。此时玩家就需要自己当诱饵把敌人引开，让 NPC 有输出的空间。玩家也可以用武器打上几下（记得装备钝器）。战斗会变得非常漫长，玩家需要耐心应战。

3. 战斗结束后和 Hans Capon 一起去迎接 Sir Radzig，汇合后会触发一段很长的剧情，本章也就此告一段落。


Not by a long shot. It won't be over until we get this mess cleared up.

Epilogue

流程要点

全是剧情的一章，没什么好说的，玩家只需要看剧情即可。最后在营地和 Hans Capon 对话，本作的故事就会在此告一段落。值得注意的是，本作通关后是直接跳回到主界面的，不过玩家还是可以通过读取最终章开始的存档来继续探索世界以及补完奖杯。

一切顺利的话，玩家在通关时会直接解锁“Virgin”、“The End”以及“Merciful”三个成就 / 奖杯。一路上真是辛苦你了，处男铁匠。


I let that bastard get away...


I've negotiated an alliance with the Hungarian bishops, the Polish and of course the Czech nobility against Sigismund.

成就/奖杯攻略

XOne版

成就总数	49
全成就难度	6/10
全成就所需时间	100 小时以上
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	有，12 个
难度是否影响成就获得	没有难度选择
成就 BUG	有
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	50	铜杯	36	银杯	11	金杯	2	白金	1

成就/奖杯综述

本作的全成就/白金难度不高，但在不熟悉游戏系统以及没有计划好全成就/白金路线，其难度和耗费的时间会直线上升。游戏有很多需要玩家时刻注意的地方，使得玩家需要耗费很多额外的时间（进食、睡觉、维护装备等等）在和任务无关的事情上。

游戏本身存在非常多一旦错过就需要读档甚至重开游戏的成就/奖杯，鉴于本作的流程非常长（在熟悉流程的前提下也需要近 50 小时），而且存档的方式非常麻烦，手动存档位置也只有 5 个，因此玩家最好在游戏里不要乱来（杀害 NPC、犯罪什么的）。另外本作虽然没有成就/奖杯相关的BUG，但游戏本身就有不少的 BUG，其中不乏一些会导致任务卡关的恶性BUG，一旦遇到就直接读档重来吧。

全成就/白金路线

1. 按照上文的流程攻略通关游戏，期间注意不要杀人、不要去澡堂享受第四项服务（40 块一次），不要触发或者完成两位主要女性角色相关的支线任务、不要触发和主线任务无关的支线任务以及不要犯罪（犯罪了就不要被人发现）。这关系到“Merciful”、“Virgin”和“King Charming”的获得。一切顺利的话，在通关后玩家会同时解锁“Merciful”和“Virgin”这两个成就/奖杯。

在流程中有一点是必须注意的，那就是在任务“A Needle in a Haystack”中有一系列支线任务，完成这些任务可以提升在修道院的声望，这也算在了“King Charming”里面。详情可以参考下文“King Charming”部分。

不杀人通关中最有用的技能是口才（Speech），它可以让玩家避免很多不必要的战斗。另外在通关过程中每次购物都要和商人讨价还价（haggle），这样可以让之后的全成就/白金省点功夫。

另外在通关过程中需要注意以下这些会错过的成就/奖杯，包括：

Firestarter
Cavalier
Ginger
Sinner
Casanova（由于完成后会导致通过后不能获得“Virgin”，因此完成后玩家需要立即读取存档，支线本身能在完成主线任务“Awakening”后触发，会过期消失）
Plague Doctor
Talmberger
Freud
Master Huntsman
Robber Baron

2. 上文提到不要随意触发支线任务的原因是本作时限到了之后会消失的支线任务不多，然而只仅限于没有触发（既没有出现在玩家的任务列表里）的支线任务，部分支线任务在触发后是有时限的，时限过了之后会导致不好的结果甚至是任务失败。

3. 通关后读取存档，然后开始清理支线任务。此时玩家可以自由地按照自己喜欢的方式游玩游戏，但在解锁“King Charming”之前还是建议玩家做个遵纪守法的好公民。玩家也可以趁机开始完成收集以及战斗相关的成就/奖杯。

4. 随着完成的支线任务增加，最后玩家会解锁“Completionist”。解锁这个成就/奖杯后玩家离完美也就一步之遥了，之后对剩余的成就/奖杯查漏补缺即可。

成就/奖杯详解

Platinum Trophy
解锁条件 取得此奖杯外所有奖杯

Alcoholic 10点/
解锁条件 让自己对酒上瘾
获得方法 玩家大概需要喝30瓶酒才满足解锁条件。由于玩家的饱食度最高只能到120，因此一次过喝下30瓶酒是不可能的，玩家需要分数次来喝，期间可以通过加快时间来增加饱食度下降的速度。

Insomniac 10点/
解锁条件 两天两夜不睡觉
获得方法 不吃饭会死，但不睡觉可不会。非常容易的一个成就/奖杯，只要原地站两天就可以了。

Falso 10点/
解锁条件 连续两天处于吃撑状态
获得方法 饱食度达到100以上就会处于吃撑状态，玩家可以通过右下角的状态来确定是否处于该状态（吃撑状态显示是一个“猪头”图案）。

Anorectic 10点/
解锁条件 连续三天处于挨饿状态
获得方法 和上一个成就/奖杯类似，只不过这次玩家只需要原地等待即可。担心饿死的玩家可以适当吃一两个食物，只要保证饱食度在40以下即可。

Bookworm 10点/
解锁条件 累计阅读二十本书
获得方法 学会读书识字的方法可以参考上文流程攻略中的“Keeping the Peace”部分，书有很多获得方式，最简单的当然是从书记（Scribe）处购买。

Edward Kelly 15点/
解锁条件 调配十五种药剂
获得方法 注意是15种而不是15瓶，配方可以在草药商处买到。玩家可以通过查看Player > Statistics > Craft > Unique potions brewed一栏里确定统计数据。

Stealth Killer 15点/
解锁条件 累计潜行暗杀二十名敌人
获得方法 玩家需要潜行技能达到5并学会“Stealth Kill” 后才能暗杀，除此以外玩家还需要装备一把匕首（Dagger）。游戏后期可以通过土匪营地来刷击杀数。土匪营地的位置可以通过和Captain Bernard对话就可以触发支线任务，支线任务就是去各个营地去击杀土匪。

Hunter 15点/
解锁条件 累计狩猎五十只动物
获得方法 狩猎完动物后别忘了将战利品都搜刮干净（没有学会任何技能的话就只有肉），玩家可以通过查看Player > Statistics > Craft > Animals Killed一栏里确定统计数据。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
蒸汽世代

Bard 15点/

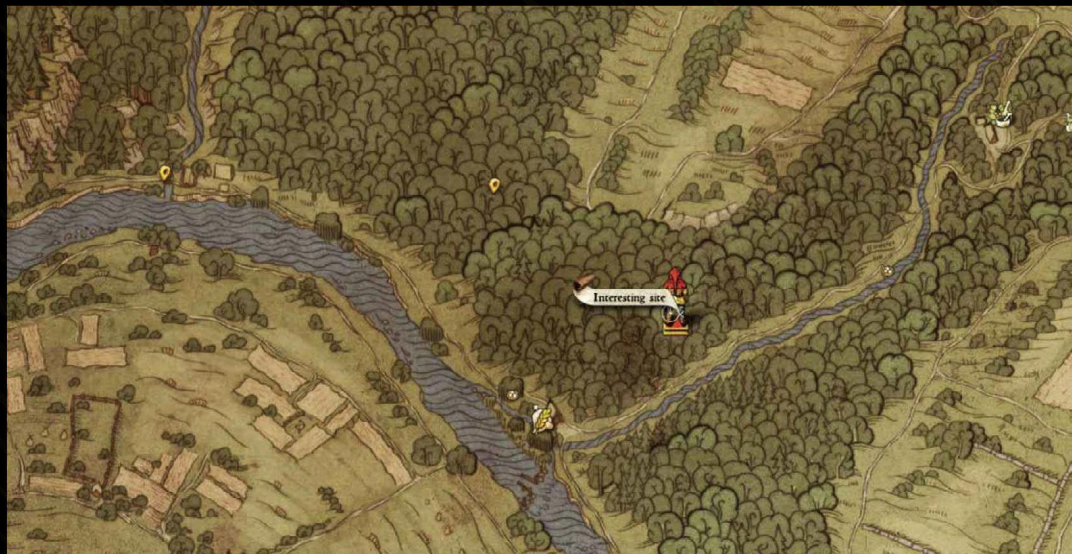
解锁条件 把口才技能提升至最高级

获得方法 口才算是本作中一个非常实用的技能，玩家可以通过和NPC对话并选择显示为白色（未读）的对话选项或者对话成功（说服、威胁、魅惑）来提升。在做完主线任务以及大部分支线任务后，玩家的口才一般会是18左右。

此时就需要依靠读书来提升口才了，本作中有四本口才相关的书，获得方法如下：

Rattay的旅店老板（Innkeeper）处购买
快速移动时的随机事件
Sasau的Charlatan，他是Market区域的草药商，只有在早上才会出现。
宝藏图15，位置如下（玩家不需要后的宝藏图）。





▲藏宝点位于 Ledetchko 的东边，具体是一个上面插着铲子的坟墓。

King Charming 15点/

解锁条件 在所有城镇和村庄的声望达到受欢迎

获得方法 受欢迎需要达到声望80以上，要想更快地提升声望，技能“Infamous”（Main level下的技能，需要等级10，效果为提高声望的速度加快）是必不可少的。本作的城镇和村庄有以下这些：

Uzhitz
Monastery（修道院）
Rattay
Neuhof
Sasau
Ledetchko
Talmberg
Skalitz
Merhojed（必须完成支线任务“Pestilence”）
Samopesh

修道院是其中一个比较麻烦的地点，支线任务的数量不多，玩家只要挑其中两个支线任务来完成就差不多够80了，推荐的支线任务有：“Scattered Pages”，可以在图书管理员处触发；“Libri Prohibit”，可以在炼金房处的Brother Nevlas触发，玩家可以利用上一个任务获得的钥匙来打开书架偷书；“Worldly Goods”，玩家在宿舍外（主线里和Pious汇合的地方）一块明显的地板里可以找到一堆道具，将其还给Siskin就行。

Into the Cluster会贯穿整个修道院部分，玩家需要严格按照修道院的日程并完成大量小任务后才能完成，效率低不说而且很容易会触发各种奇奇怪怪的BUG，建议无视。

“Scattered Pages”中，玩家需要找的破页位置如下：

宿舍（2张）：
其中一个木箱里
其中一张桌子上

图书馆（2张）：
其中一个木箱里
在一个锁上的木箱里（easy）

中央区域：
饭堂的一张桌子上
地下室的一张桌子上

图书馆里面的房间（找到Monastery Key后）有一张

炼金房：
其中一个灯台的上面
炼金台附近的桌子上

Completionist 75点/

解锁条件 完成游戏中的所有任务

获得方法 实际上玩家只需要完成80个任务就可以了，任务包括了主线任务、支线任务（Side Quest）以及活动（Activities）。本作的大部分支线任务都不会过期，但在触发后却可能有时间限制，因此建议一旦触发支线任务就立即去完成，不要拖延。

另外在主线任务“The Die is Cast”触发后，Talmberg的支线任务会全部消失，其中一个更是关系到成绩/奖杯“Casanova”的获得，小心可别错过了。

Merciful 30点/

解锁条件 不杀一人完成所有主线任务

获得方法 只要主线任务不杀人即可，除此以外的任务可以随便大开杀戒。另外击杀Runt并不会计入本奖杯/成就中，具体要点可以参考上文流程攻略部分。玩家可以通过Player > Statistics > Combat > Enemies/People Killed来查看统计，而为了更直观地看到完成情况，笔者建议在游戏中，即便在支线任务中也要避免杀人，要不然很可能会记混。在完全不杀人的情况下，玩家通关时的统计数应该为1（也就是Runt）。

Serial Killer 10点/

解锁条件 累计杀死200个人

Traveller 15点/

解锁条件 探索过地图上的所有地点

获得方法 如果玩家是按照上文流程攻略玩的话，那么就不可能错过任何地点。正常玩的可能会错过的地点是Inn in the Glade，它位于Neuhof的西北面，是一个酒馆。

Knightrider 15点/

解锁条件 赢得Talmberg赛马的冠军头衔

获得方法 玩家需要完成支线任务“The Sport of Kings”，在完成主线任务“ Ginger in a Pickle”后回到Neuhof和Zora对话后就能触发。赛马的要点是连点两下B/○马就会加速，与此同时体力会不断下降，当下降到差不多的时候（马头会不停摇摆）就改为按住B/○让马恒速奔跑，体力回复后就继续冲刺。

Ranger 15点/

解锁条件 累计步行距离达到50公里

获得方法 算是个不会错过的成就/奖杯，没耐心的玩家可以找东西压着左摇杆然后挂机。

Pilgrim 30点

解锁条件 找到所有的Wayside shrine和Conciliatory crosse

获得方法 这些东西一般会放在岔路口，靠近时屏幕右上角会有提示。发现后只要靠近按A/×就能查看上面的内容。本作中这两个收集品的数量远远超过90，加上这东西一般就放在路口，因此实际上非常好找。

Thief 30点

解锁条件 累计偷窃物品价值达到30000块

获得方法 偷商店是最简单的，但是每次偷完后需要等待一段时间后商店才会再次“进货”。另外，这个成就/奖杯建议在解锁“King Charming”后再来尝试。玩家可以通过查看Player > Statistics >Crime 一栏里确定统计数据。

Level Cap 30点

解锁条件 角色达到最高等级

获得方法 这里的“等级”指的是Main Level，这个等级是根据玩家的四维来决定的（Strength, Agility, Vitality, Speech），提升方法可以参考上文系统部分。

Fighter 50点

解锁条件 累计在战斗中发动过100次连击

获得方法 连击可以从Captain Bernard 处学到，也可以通过解锁技能来学习。刷100次最快的方法就是找Captain Bernard练习。玩家可以通过查看Player > Statistics >Combat > Combos 一栏里确定统计数据。

Sniper 50点

解锁条件 累计用爆头的杀死50个敌人

获得方法 “敌人”不包括守卫以及平民，由于本作没有准星，因此射箭的命中实际上非常的“随缘”。箭头所指的直线和握弓的手往左一点的地方，两者之间的相交点就是准星。最好的办法就是贴脸射，目标则挑选随机事件中的农民土匪（就是一身布衣拿着木棍的那种），这种敌人没有戴头盔因此击中头部基本就死定了。随机事件可以通过不断快速移动以及学会技能Scout来增加触发的几率。

Haggler 15点

解锁条件 累计通过讨价还价节省了2000块

获得方法 交易时在结算界面按住X/□就能开始讨价还价。玩家可以通过查看Player > Statistics > Dialogue > Money saved by haggling 一栏里确定统计数据。

Scrooge 30点

解锁条件 手中现金累计达到5000块

Convict 10点

解锁条件 累计在监狱里渡过三天的时间

获得方法 修道院时被关在禁闭室并不算在内，最简单的方法是随便找个守卫打他一下，然后立即按LB+A/LB+×投降，然后就可以享受五天的豪华监狱之旅。

David Horak 15点

解锁条件 累计采集10000株药草

获得方法 虽然听起来很夸张，但实际上随着采集的进行，玩家的Herbalism会不断提高，而随着技能的不断提高，玩家一次能采集到的药草也会不断提高。另外Herbalism本身的技能，诸如Flower Power以及Lag Day都非常有用，建议玩家尽早学起来。

Gambler 15点

解锁条件 在赌骰子游戏里累计赢得1000块

获得方法 赌骰子的规则可以参考上文流程部分“Keeping In Peace”。

Blacksmith's Son 10点

解锁条件 完成游戏中第一个任务

获得方法 流程相关，不会错过。

Cavalier 15点

解锁条件 从Cumans手中救下Theresa

获得方法 详情参考上文流程部分。

Awakening 15点

解锁条件 加入Radzig爵士的卫戍部队

获得方法 流程相关，不会错过。

Buddy 15点

解锁条件 从Cumans手中救下Capon领主

获得方法 流程相关，不会错过。

Ginger 15点

解锁条件 从暴徒手中救下Ginger

获得方法 详情参考上文流程部分。

Runt 15点

解锁条件 杀死Runt

获得方法 流程相关，不会错过。

Monk 15点

解锁条件 成为一名修道士

获得方法 流程相关，不会错过。

Bastard 15点

解锁条件 知道了你亲生父亲的身分

获得方法 流程相关，不会错过。

Conqueror 15点

解锁条件 占领位于Vranik的敌人营地

获得方法 流程相关，不会错过。

Talmberger 15点

解锁条件 完成“Siege”任务当中的所有次要目标

获得方法 详情参考上文流程部分。

The End 75点

解锁条件 完成所有主线任务

获得方法 流程相关，不会错过。

Firestarter 10点

解锁条件 在Skalitz被逮捕入狱

获得方法 详情参考上文流程部分。

Sinner 15点

解锁条件 与Godwin神父一起大醉一场

获得方法 详情参考上文流程部分。

Plague Doctor 15点

解锁条件 治愈Merhojed的所有病人

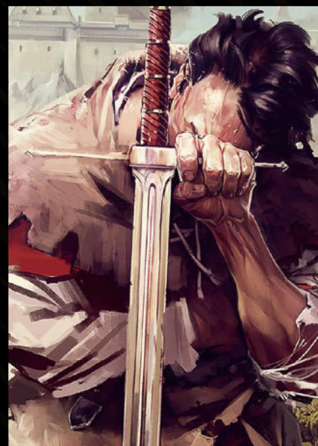
获得方法 详情参考上文流程部分。

McLovin 30点

解锁条件 跟Theresa发生亲密关系

获得方法 这个支线任务会在主线任务“Keeping the Peace”时触发，玩家能在早上9点和11点之间约她出来散步。散步结束后要过两到三天欧才能触发下一部剧情。任务本身非常简单，别忘了最后下雨时玩家要和Theresa一起冲出去收衣服就行。这个任务没有时限，玩家通关之后再来完成也行。

必须注意的是，这个支线任务和成就/奖杯“Virgin”是冲突的，玩家完成任务后可别忘了读档。





Casanova 30点

解锁条件 跟Stephanie发生亲密关系

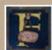
获得方法 完成主线任务"Awakening"后就可以回去Talmberg找Stephanie（男爵夫人）。任务本身毫无难度，都是一些跑腿任务。惟一需要注意的是在最后的选择里，玩家必须选择接受她的衣服并现场换衣，要不然最关键的事件将不会触发。另外，这个支线任务和成就/奖杯"Virgin"是冲突的，玩家完成任务后可别忘了读档。而且这任务有时限，建议玩家尽快触发以防万一。



Judas 15点

解锁条件 在"The Gallows Brothers"任务当中背叛你的朋友

获得方法 玩家能在Sasau的旅馆（就是主线任务中玩家多次去的那个位于中央的旅馆）门口和自己的两个好友重逢后就能触发支线任务"A Friend in Need..."。完成这个支线后（都是一些跑腿和对话）过几天，"...Is a Friend Indeed"会自动触发。任务完成后过几天，和Ledetchko的旅馆老板对话后能触发最后一个任务"Masquerade"，玩家需要收集三套Cuman的头盔和盔甲。问题就在于在这个过程中玩家会遇到一个名叫Olena的NPC，这个NPC很大几率会在游戏中"自然死去"。目前没有任何解决手段，一旦触发这个任务就会直接卡死在这里。如果玩家运气够好的话就能触发接下来的三个支线任务"Besmirched"、"A Rock and a Hard Place"和"Gallows Brothers"。在任务的最后选择告发好友（选择"Andrew、Fritz、and Mattew）就可以解锁成就/奖杯。



Freud 15点

解锁条件 得知了Erik的过往经历

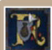
获得方法 详情参考上文流程部分。



Master Huntsman 15点

解锁条件 成为了Talmberg的王牌猎手

获得方法 玩家可以在Talmberg城外的Nicholas处触发这个支线任务（显示为一个星号），完成后就能解锁这个成就/奖杯。必须注意的是，这个任务会在主线任务"The Die is Cast"后失效。



Robber Baron 30点

解锁条件 完成Robber Baron任务

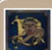
获得方法 在完成主线任务"The Prey"后就可以触发了，任务本身会过期，因此建议玩家立即完成。



Spoilsport 15点

解锁条件 破坏全部三次行刑

获得方法 触发地点为Rattay西边的山上，玩家在支线任务"The Good Thief"中会来到这个地方。



Bad Trip 15点

解锁条件 与魔鬼共舞

获得方法 触发地点为Uzhitz的Father Godwin（就是主线任务"Mysterious Ways"的酒肉神父。必须注意的是，这个支线任务和成就/奖杯"Virgin"冲突，不过任务本身不会过期，玩家可以在通关后读取存档再来完成。



Virgin 15点

解锁条件 守身如玉，以处子之身完成整个游戏

获得方法 除了在支线任务以及主线任务守身如玉以外（要点详见全文），在去澡堂时千万不要选择第四项服务"主动脱处"。

次世代 专辑 VOL.13 NEXT GEN SPECIAL

-特别策划-

COD系列中的 经典冷战事件

约瑟夫·法理斯 暴怒的自我疗救者

-独占强作-

二之国Ⅱ 王国再临

光明之响 龙奏回音

-跨界特攻-

进击的巨人2 | 孤岛惊魂5 | 潜龙谍影 生存

战场女武神4 | 王国降临 救赎 | 信长之野望 大志



UCG专辑 黄褐 光盘定价：48元